COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

Teste STM-6500

PORTÁTIL ALTO DA GAMA DÁ PARA TODO O SERVIÇO

O STM-6500 e o «alto da gama» dos computadores portáteis produzidos pela Semi-Tech e importados e comercializados entre nós pela IMC. Exteriormente é idêntico ao portátil STM-5500 da mesma marca mas, enquanto este é um PC-AT, o STM-6500 dispõe de um microprocessador 386, com 2 Mb de RAM expansíveis a 6 Mb. Internamente, as semelhanças vão mais além: o disco é também um Miniscribe de 40 Mb com interface SCSI, 29 ms de tempo de acesso e parqueamento automático, a unidade de disquetes de 3,5 polegadas é 760/1,44 Mb, o painel é de plasma e funciona no modo EGA, com compatibilidade CGA. Uma interface configurável por microsselectores («dip-switchs») permite a ligação a um monitor externo através do qual se pode dispor não só dos modos EGA e CGA a cores mas também do MDA e Hercules. Um teclado clássico de 101 teclas pode ser ligado externamente do mesmo modo, assim como uma caixa de expansão para uma placa de 16 bits, mas internamente há espaço para outra, assim como para um modem. É também possível ligar externamente uma unidade de disquetes de 5 1/4 polegadas, através da interface paralela usada para a impressora.

Um portátil que pode ser usado como um computador de mesa

Muito embora o STM-6500 tenha o aspecto clássico de um «laptop», os seus 6,8 kg de peso não poderiam tornar prático o seu uso sobre os joelhos... Consequentemente, e como a quase totalidade dos computadores com as suas características, deve ser considerado como um transportável – uma máquina que pode ser usada no escritório ou em casa, ou em qualquer outro lugar onde seja possível dispor de corrente da rede, e mesmo então a sua flexibilidade é muito grande: a fonte de alimentação interna adapta-se automaticamente às tensões de 90 a 250 V e de 50 a 60 Hz. Em casa, ou nos escritórios com pouco espaço, pode ser usado sobre qualquer mesa e depois guardado como uma máquina de escrever portátil mas a possibilidade de ligação ao monitor e ao teclado externos permite também que seja usado como um computador clássico de mesa – para tal basta colocá-lo no lugar da unidade central daquele, colocar o monitor sobre o tampo (que é suficientemente robusto) e ligar o teclado externo. As dimensões do STM-6500, em tal caso, são de 36x36x8 cm, semelhantes portanto às de uma unidade do tipo «slimline». Um computador para todo o serviço, sem duvida.

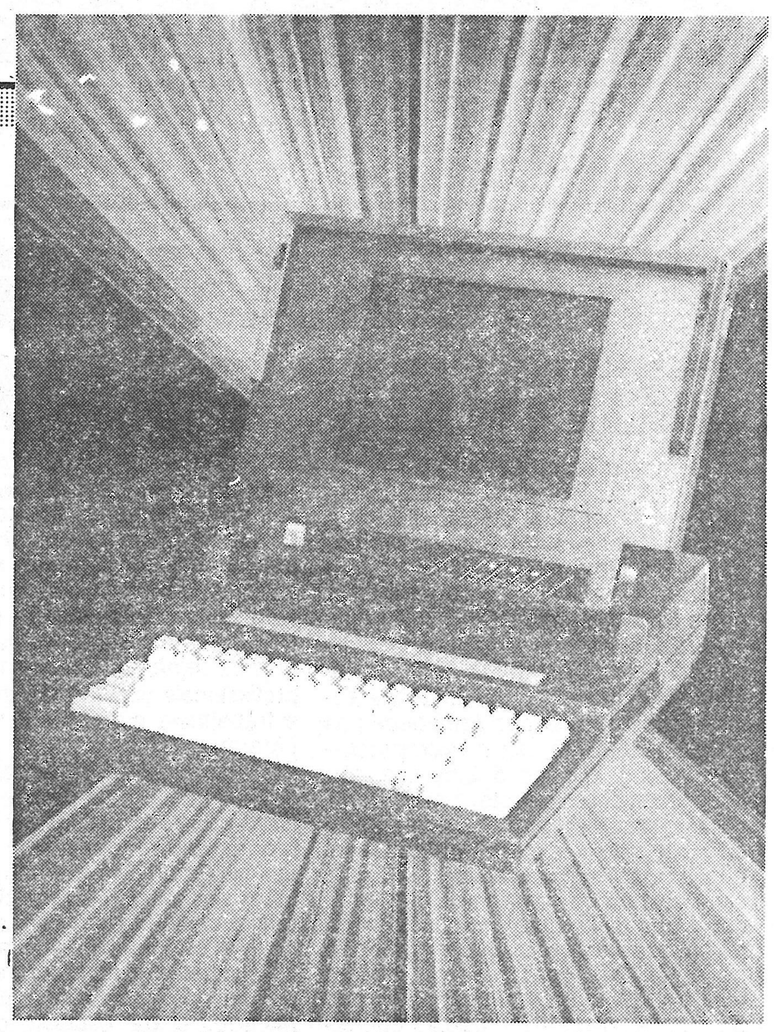
Uma particularidade do STM-6500, também presente no STM-5500, é a de o painel de plasma fornecer um total de nada menos de 40 tonalidades, em vez das 16 que em regra são o máximo disponível, para além da possibilidade de melhorar o contraste e o brilho – a imagem de base tem quatro tons, mas premindo simultaneamente as telas de CTRL e FNC e uma tecla numérica têm-se 10 variantes desses quatro tons. Desse modo é perfeitamente possível trabalhar com programas configurados para cor, sem qualquer prejuízo da visibilidade. Note-se que pelo mesmo método da pressão combinada de teclas é possível variar a velocidade do modem e do processador, fazer «reset» a frio e a quente e até ligar ou desligar o som.

O manual, de 136 páginas, é muito prático: está concebido de modo a ser facilmente transportável e tem o aspecto de uma agenda de folhas ligadas por uma mola helicoidal. Os assuntos estão apresentados pela ordem lógica e de uma maneira sintética mas referindo todos os pontos importantes – nada falta. Note-se que nele se refere que o STM-6500 dispõe de um processador de 10/20 MHz, quando na realidade (e como os catálogos da IMC referem) ele trabalha a 8/16 MHz.

O STM-6500 que ensaiámos tinha instalado o MS-DOS 3.3, pelo que o disco estava dividido em dois compartimentos («partitions») de 20 Mb. Experimentalmente, substituímos o sistema operativo pelo MS-DOS 4.01 e formatámos o disco através dele. Ficámos assim com um só compartimento de 40 Mb – aliás de 41 Mb. Se nos sistemas XT e AT a impressão com que ficámos do DOS 4.01 foi francamente má, a verdade é que no STM-6500, graças ao seu processador 386 e à sua muito maior rapidez, a opinião tornou-se completamente diferente. Mesmo sem o rato, a interface semigráfica funciona com uma agilidade muito satisfatória, mas nada impede que se ligue um rato do tipo Microsoft ao conector da interface RS-232 do SMT. Não obstante, continuamos a preferir o Norton Commander, embora este tenha uma apresentação menos vistosa e ocupe mais memória.

MS-DOS 4.0 ou DR-Concurrent DOS 386?

Finalmente, e porque a pergunta nos é frequentemente feita, devemos dizer que o facto de o SMT-6500 dispor de 2 Mb de RAM, dos quais 640 + 1024 = 1664 normalmente utilizáveis, não significa que todo e qualquer programa possa usar toda essa memória. Mesmo para a tornar num "disk ram" é necessário dispor de utilitários adequados. Algumas aplicações usam a memória acima de 640 Kb, mas outras não. Note-se que essa é a memória «extendida», distinta da memória expandida, como a das placas do tipo LIM (Lotus-Intel-Microsoft) que podem ser inseridas no SMT-6500, se do tipo 4.0. Um dos problemas da versão inicial do DOS 4.0 era o de só reconhecer as placas desse tipo produzidas pela IBM, mas na falta de uma ou de outra usámos o utilitário ABOVE DISC para emular o LIM 4.0 a partir do disco rígido. Dada a rapidez deste, os resultados foram perfeitos. O Windows 2.1 e programas devoradores de memória, nomeadamente de desenho, edição electrónica e folhas de cálculo, funcionaram perfeitamente mesmo tendo em conta o facto de o DOS 4.0 também ocupar mais memória do que os seus antecessores e de o próprio ABOVE DISC absorver 64 Kb, à partida. Ao contrário do que muitas vezes se afirma não encontrámos qualquer incompatibilidade entre o DOS 4.0 e os utilitários tradicionais, como as Norton ou as PC-Tools. O que nos leva a uma conclusão: MS-DOS 4, sim, se ele tiver sido fornecido com o computador, mas só num sistema 386. Apesar do custo, e mesmo considerando que a sua principal aplicação são as redes, o DR Concurrent DOS é uma solução infinitamente superior, quer quanto à interface quer quanto à gestão de memória. E tal como o DOS 4.0 permite compartimentar discos com mais de 32 Kb.



O STM 6500 é um portátil 386/16 Mhz que pode ser usado como computador de mesa

Publimicro

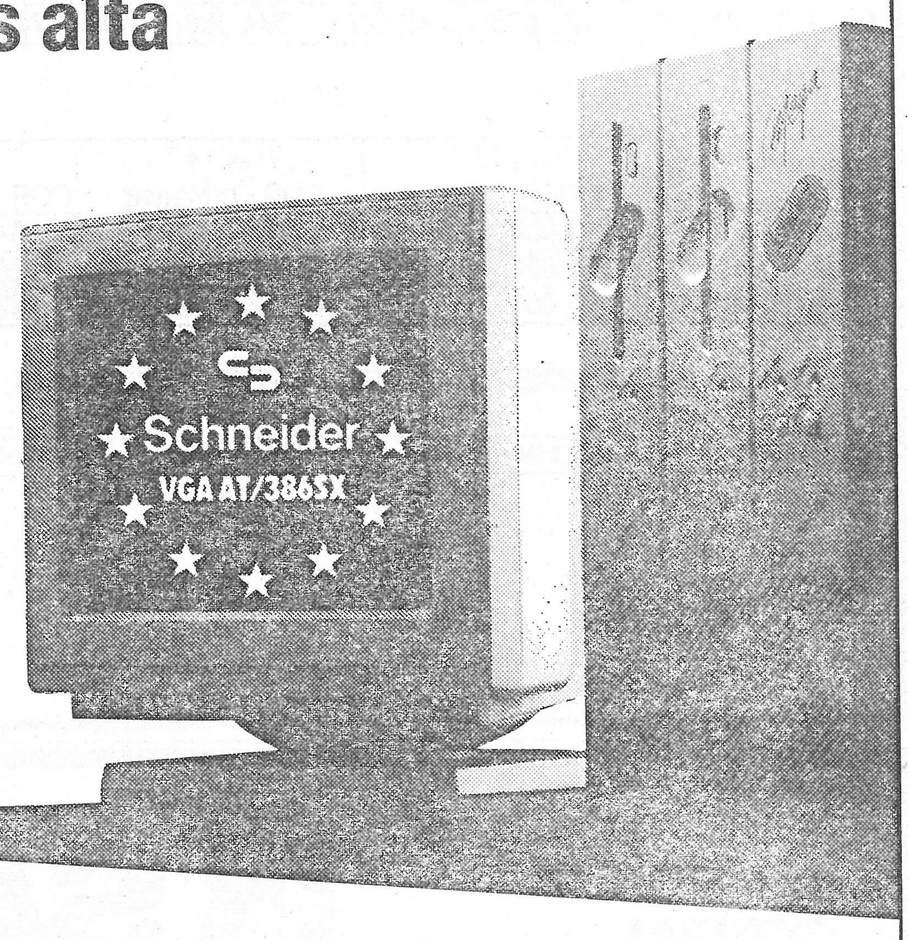
Schneider

Mais rapidez, maior capacidade e a mais alta resolução gráfica.

CARACTERÍSTICAS COMUNS
Memória: 1 MB de RAM expansível a 16 MB
Disquete: de 3,5" de 1,44 MB
Velocidade de transferência de dados: 664 KB/seg
Tempo médio de acesso ao disco: 22 ms (Sistema 70) e 28 ms (Sistema 40)
Modos gráficos: Super VGA (1024x768), VGA (640x480), EGA (640x350), CGA (640x200) e Hercules (720x348)
Teclado: português c/ 102 teclas
Interfaces: série, paralelo, p/rato e drive externo
Slots de expansão: 4.
Software incluído: MS-DOS e GW Basic

Schneider VGA AT
c/ Intel 80286 a 12,5 MHz 0 WS (Landmark 16,5 MHz)
Sistema 40 c/disco de 42 MB Esc. 366.400
Sistema 70 c/disco de 68 MB 421.800

Schneider 386 SX
c/ Intel 80386 SX a 16 MHz (Landmark 19,4 MHz)
Sistema 40 c/disco de 42 MB Esc. 446.800
Sistema 70 c/disco de 68 MB 493.000
+ IVA à taxa em vigor



Representante exclusivo:
GRUPO Cebit
IFS Informática, Formação e Serviços, Lda.

Lisboa: Av. do Brasil, 147 - A - 1700 Lisboa
Telefs.: (01) 80 11 32 / 80 26 88 - Fax: (01) 80 34 31
Porto: Rua 5 de Outubro, 455 - 4100 Porto
Telefs.: (02) 69 93 71 / 69 95 84 - Fax: (02) 69 90 52

E como sempre...
uma relação preço/performance, imbatível!

COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

Sam Coupé

PROGRAMAS DOS PCs SERVEM PARA OS SAM?

UM nosso leitor de Borba pergunta-nos se é possível correr aplicações como a dBASE III+ e o Lotus 1-2-3 no SAM Coupé. Cremos que a pergunta resulta do facto de o nosso leitor, pelo que escreve, pensar que o SAM usa o MS-DOS, o que não é verdade: o sistema operativo por ele usado – o SAM-DOS – é muito diferente, embora tenha algumas semelhanças quanto aos comandos das disquetes. O SAM usa o microprocessador Zilog Z80, de 8 bits, que não pode dar acesso directo a mais de 64 KB; os PCs usam processadores de 16 e 32 bits internos, e o MS-DOS podem dar acesso directo a 640 KB. Isso significa que os programas que neles correm podem ser mais extensos e mais poderosos do que qualquer que corra no SAM, no Spectrum ou noutro «micro». Mas isso não impede que para estes existam programas equivalentes – processadores de texto como o Tasword, bases de dados como a Masterfile, folhas de cálculo como o Omnicalc, por exemplo. Há muitas aplicações dessas para o Amstrad CPC6128 e principalmentepara os Amstrad PCW. Estes dois «micros», tal como o Spectrum+ 3, podem usar o CP/M, um sistema operativo para o qual existe um grande número de aplicações profissionais de qualidade, a começar pelo dBASE II e pelo SuperCalc 2. Até aos meados dos anos 80, a grande maioria dos computadores profissionais usava o processador Z80 e trabalhava em CP/M.O nosso leitor pergunta também se o código de máquina do SAM é compatível com o do Spectrum. Não propriamente – é por isso que o SAM, para correr os programas do Spectrum, precisa de um emulador. Os comandos do BASIC, esses sim, têm muitas semelhanças. De qualquer modo, dadas as caraterísticas do SAM quanto à imagem e ao sistema de disquetes, e considerando também a memória disponível e a qualidade do teclado, é de esperar qur surjam programas profissionais criados espressamente para ele.O SAM pode ter duas «drives». O facto de serem amovíveis significa que se podem montar ou retirar sem desmontar o computador, soldar cabos, etc.

O SAM pode ser ligado a qualquer impressora do tipo paralelo, através de uma interface vendida em separado. A escolha é uma questão de preço, mas nas mais baratas é preciso averiguar se imprimem os caracteres portugueses.

O nosso leitor quer ainda saber o que é o lápis óptico. Trata-se de um dispositivo que permite desenhar directamente sobre o ecrã. Está construído de modo a calcular a sua posição exacta, em linhas e colunas de pontos de imagem («pixels»), e quando se deseja com ele fazer um traço na imagem, como se fosse um lápis, prime-se um botão e os pontos mudam de cor. Em regra, os lápis ópticos podem também ser usados para traçar automaticamente linhas rectas, rectângulos, círculos, etc. Trata-se de un acessório curioso, com algum interesse para o ensino ao nível elementar, mas que está em desuso. O rato é mais prático e menos falível.

COMO FAZER

O nosso leitor Manuel do Carmo Freire, da Cova da Piedade, possui um SAM Coupé e pergunta-nos como fazer a cópia dos programas (incluindo os de jogos) de cassete para disquete. O sistema é o mesmo das interfaces Disciple e Plus D, produzidas também pela Miles Gordon, e o seu uso no SAM vem descrito a partir do fim da pág. 24 do manual «The User's Guide», que acompanha a versão de disquetes daquele «micro». Aquelas interfaces têm um botão dito de «snapshot» (termo que se pode traduzir livremente por «fotografia instantânea») que transfere a «imagem» do conteúdo da memória do computador para a disquete. É também o princípio das interfaces da J.G. Componentes e das Multifaces, da Romantic Robots.

Nunca trabalhámos com a Plus D, que nunca foi comercializada entre nós e era uma simplicação de Disciple, mas a experiência que temos desta é a melhor, e as disquetes que gravámos com ela funcionaram perfeitamente no SAM. Só tivemos dificuldades na cópia de um ou dois programas de utilitários, muito especializados. O mesmo nas Multifaces. Quanto às da J.G. Componentes, tivemos de início algumas dificuldades, que nós próprios ajudámos a resolver – depois disso tudo resultou bem.

Um pormenor fundamental: todos esses sistemas só funcionavam com os programas e jogos de 48K. Houve um outro sistema, da Opus, que funcionava por «software», com o qual trabalhámos e que teve uma versão de 128K, mas tanto quanto saibamos esta nunca chegou a ser comercializada entre nós.

Para fazer a cópia com o SAM, carrega-se primeiro o SAM DOS colocando a disquete do sistema na «drive». Prime-se F9 para configurar o computador para o uso de disquetes e no monitor (ou televisor) surge a mensagem NO DOS. então insere-se o comando CALL 229385 para as máquinas de 256 KB, que são as únicas por enquanto comercializadas (ver pág.9 do manual). Faz-se então LOAD 2 para se ter acesso ao menu e então escolhe-se a opção 5, a do emulador do Spectrum. Depois disso, retira-se a disquete do sistema e coloca-se uma outra, previamente formatada, na «drive 1». Se o computador tiver duas «drives», pode-se deixar a disquete do sistema e colocar a disquete a gravar na «drive» 2.

A versão de disquete do emulador – note-se bem, a da disquete! – permite carregar directamente um programa de cassete sem mudar o DEVICE. Então (e só então) faz-se esse carregamento. Quando o programa está a correr, prime-se o botão de BREAK. O programa pára e as opções, a partir daí, são várias.

AGRIMPOR

CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18

AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — TELEF. 715 59 24 — 1500 LISBOA

COMPUTADORES AMSTRAD

PC 1512-512K	Monocromatico c/Mouse		Colorido CGA c/Mouse	
Uma Drive	162.750	*138.340*	189.000	*158.100*
Duas Drives	181.750	*154.480*	205.000	*174.250*

Facilidades Pagamento

PC 1640-640K	Hercules c/Mouse		EGA 14" c/Mouse	
Uma Drive	193.000	*164.050*	264.000	*224.400*
Duas Drives	214.000	*181.900*	285.000	*242.250*
Disco 30 Mb	293.000	*249.050*	364.000	*309.400*

Vendas em Aluguer de Longa Duração

PC 2086-640K	VGA 12" MONO - c/Mouse		VGA 14" COR - c/Mouse		VGA 14" COR- HR - c/Mouse	
Uma Drive	246.000	*196.800*	289.000	*231.200*	364.000	*291.200*
Duas Drives	261.000	*208.800*	304.000	*243.200*	379.000	*303.200*
Disco 30 Mb	354.000	*291.200*	407.000	*325.600*	482.000	*385.600*

CONSULTE-NOS SOBRE A GAMA PC AT 1286 - 2286 e 2386

AMSTRAD	SCHNEIDER	SAMSUMG	COMMODORE

+ IVA 17%

CV MICROINFORMÁTICA
ABERTO AO SÁBADO
CALÇADA DO CARMO, 60 – 1200 LISBOA – TEL. 32 32 33
FAX 32 32 33

COMPUTADORES:

★ HYUNDAI 386-20 COM 1 MB DE RAM, 1 DRIVE DISCO DE 40 MB, MONITOR VGA	269 000$00
★ TOPIS AT-286 COM: 1 MB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO	195 000$00
★ TOPIS XT COM: 640 KB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO	PREÇOS
★ COMMODORE AT-286 COM: 1 MB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO	S/ CONCORRÊNCIA
★ COMMODORE XT COM: 640 KB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO	170 000$00
★ U. S. COMPUTER XT COM: 640 KB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO	
★ COMMODORE AMIGA (A500)	97 000$00
★ COMPUTADOR PARA JOGOS (E NÃO SÓ) COM DRIVE DE 3,5 — OFERTA DE 5 JOGOS	

DISCOS:

★ DISCO DE 20 MB C/ CONTROLADORA	67 000$00
★ DISCO DE 30 MB C/ CONTROLADORA	77 000$00
★ DISCO DE 40 MB C/ CONTROLADORA	89 000$00
★ DISCO DE 60 MB C/ CONTROLADORA	125 000$00

DIVERSOS:

★ SCANNER (GENIUS) COM SOFTWARE PRÓPRIO	49 000$00
★ MOUSE (MAGIC) COM SOFTWARE	10 000$00
★ DISKETTES BASF (35" - 720 KB) CX. COM 10 UNIDADES	3 400$00
★ TROCA DE DRIVE DE AMSTRAD (5.25" POR 3.5")	15 000$00

• PREÇOS C/ IVA INCLUÍDO • COBRIMOS QUALQUER PROPOSTA •

★ CITY DESK AT 286: COM 1MB, 2 DRIVES, DISCO 30 MB

MONITOR MONO
★ 260 000$00 ★
COM IVA

CV MICROINFORMÁTICA
ABERTO AO SÁBADO
CALÇADA DO CARMO, 60 – 1200 LISBOA – TEL. 32 32 33
FAX 32 32 33

PAGAMENTOS EM PRESTAÇÕES

DISTRIBUIDOR OFICIAL NO DISTRITO DE SETÚBAL

G.E.O. Informática

SAMSUNG COMPUTADORES

RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • ☎ 53 26 75

CAMPANHA DE VERÃO
DESCONTOS ESPECIAIS
• PROFISSÕES LIBERAIS
• PROFESSORES
• ESTUDANTES
• CARTÃO JOVEM

ACEITAM-SE AGENTES

CÓPIAS DE CASSETES PARA DISQUETES

Premindo a tecla 2, o programa arranca de novo.

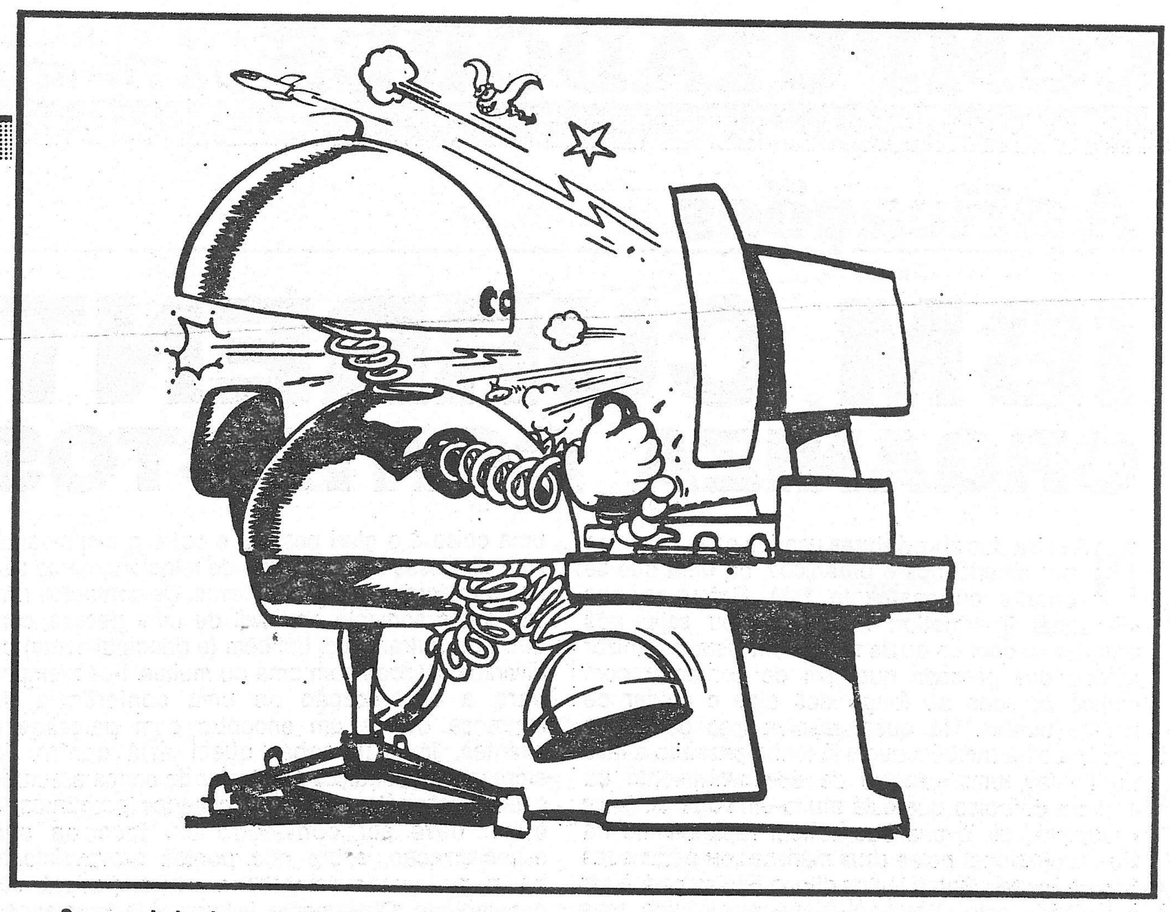
Premindo a tecla 3, a imagem presente no ecrã é gravada na disquete na «drive» 1. Se o computador tiver duas «drives» e a segunda estiver na «drive» 2, premindo simultaneamente SHIFT e 3 a gravação será feita na «drive» 2.

Premindo a tecla 4, o programa em curso, desde que seja de 48K, é gravado na «drive» 1. Tal como anteriormente, premindo simultaneamente SHIFT e 4, a gravação faz-se na «drive» 2. Quando mais tarde se quiser carregar o programa a partir da disquete, ele arranca exactamente do ponto em que se fez a cópia. Note que há um pormenor fundamental, não referido no manual porque é muito óbvio: para que o programa volte a correr é necessário carregar primeiro o emulador do Spectrum!

Uma última opção diz respeito ao uso da tecla X. Premindo-a, volta-se ao SAM BASIC, muito embora a imagem antes carregada permaneça no ecrã. Isso permite mudar as cores através do comando PALLETE, ou alterar o programa usando PEEK e POKE. Os POKEs usados para os jogos do Spectrum servem em regra para o Coupé, mas há que adicionar-lhes 65536. Quer dizer: um POKE 27236,10 para o Spectrum deve ser substituído por POKE 92772,10 no Coupé.

Note-se que o copiador não faz milagres. Para se ter a certeza de que ele faz a cópia é indispensável correr o programa! Pode também acontecer que quem escreveu o programa do Spectrum tenha decidido prevenir o uso do BREAK, levando-o a entrar em «crash», mas na maior parte dos casos tudo está bem.

Finalmente, o nosso leitor diz que alguém o informou de que o SAM e Spectrum eram incompatíveis. Certamente – na medida em que, por exemplo, o Atari ST e os PCs o são. Mas isso não impede que no ST possam ser corridos muitos programas dos PCs, mediante um emulador. O mesmo acontece no SAM, em relação ao Spectrum. O problema, como temos dito, está nas rotinas de protecção contra cópia, mas o último emulador resolveu-o quase por completo e, como noticiámos, as principais casas editoras anunciaram já o lançamento de jogos que de um lado da cassete são destinados ao Spectrum e do outro temos mesmos antecedidos por um carregador para o SAM. De qualquer modo, temos tido muito poucos problemas com os jogos originais, mas na grande maioria dos que se vendem entre nós foram inseridas instruções no cabeçalho, e isso confunde o emulador.



Com a ajuda de um emulador é sempre possível fazer correr os programas do Spectrum no Sam

NIOFRAL

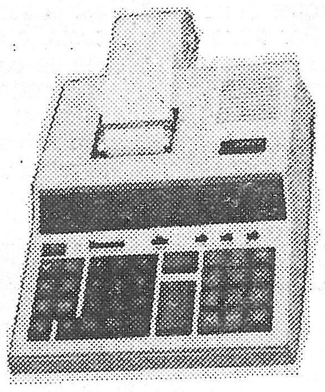
IMPORTADOR EXCLUSIVO

☎ 759 67 12 – 759 68 12
TELEFAX 759 67 59

ADM

O JAPÃO EM LISBOA!

★ Máquinas de escrever e calcular — Caixas registadoras
★ Preços para revenda — Estacionamento livre no local
★ Assistência técnica directa com possíveis serviços imediatos

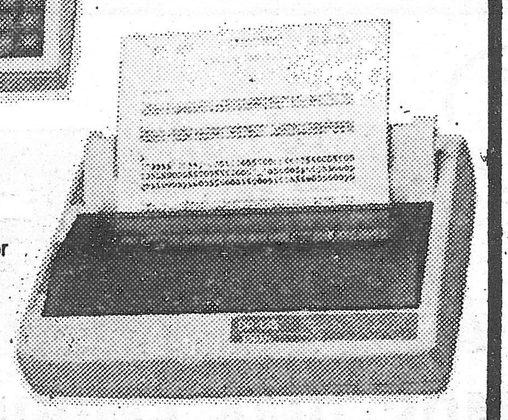


★ Realce para modelo

ADMATE 124 PD

A MELHOR CALCULADORA DO MUNDO!

Mais cinco modelos
Preços especiais p. pag.



ADMATE

Impressoras Computador a mesma qualidade

Rua Alexandre Ferreira, 32-A-C — Lumiar — 1700 LISBOA
(a 100 m da Auto Lumiar — Bombas Shell — junto jardim-praceta)
FAX 759 67 59 Dep.-Comercial ☎ 759 71 62 – 759 71 64

SOFTCLUB

commodore

Amiga 500
Amiga 2000
Commodore C-64
Atari ST
Schneider Euro PC

ULTIMAS NOVIDADES
AOS MELHORES PREÇOS
AMIGA - ATARI ST - COMMODORE 64-PC

MONITORES: COMMODORE, PHILIPS, NEC
IMPRESSORAS: EPSON, NEC, SCHNEIDER

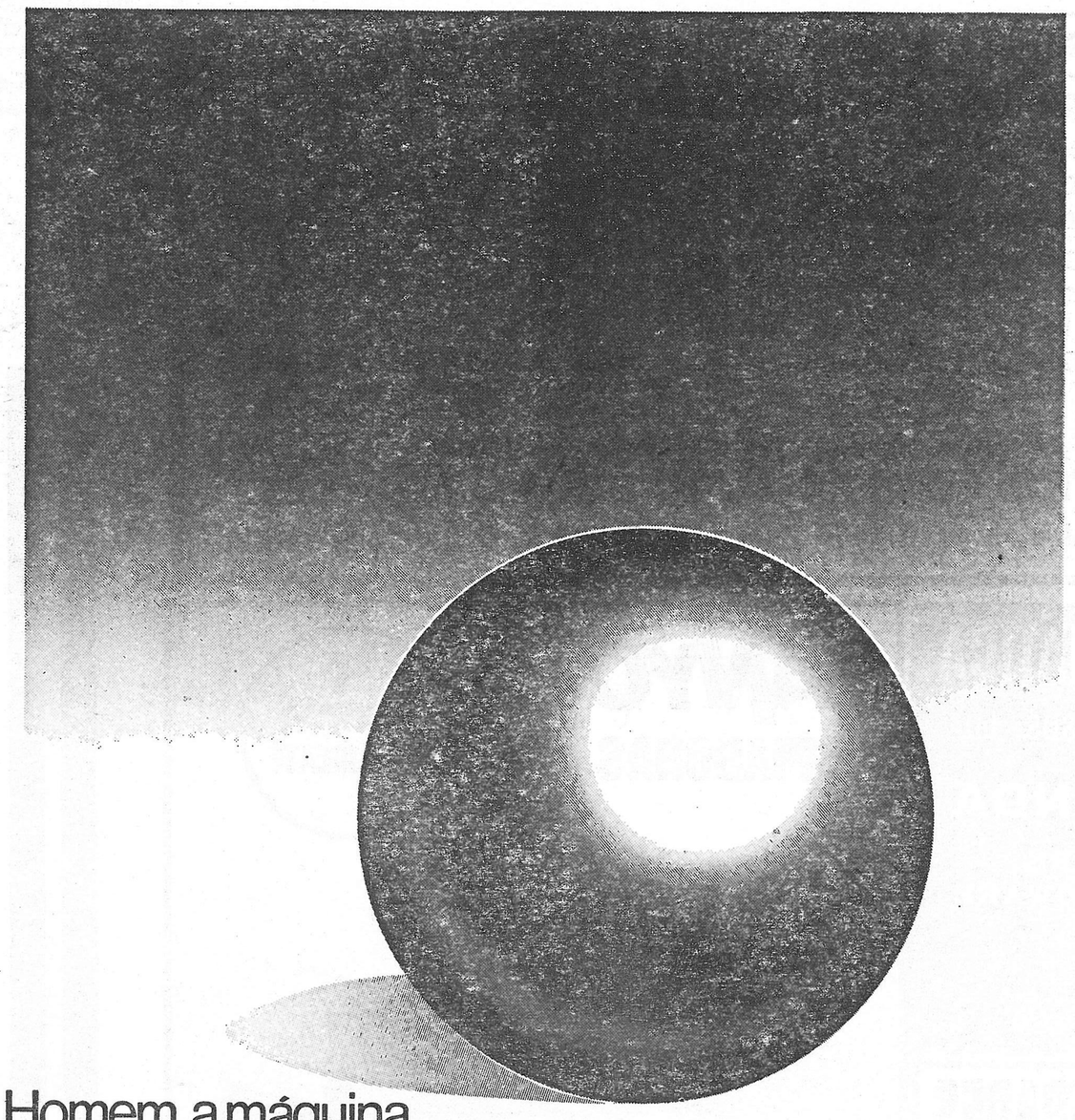
Todo o tipo de acessórios e programas profissionais para Amiga

(ENVIAMOS SOFTWARE À COBRANÇA)

METRO PICOAS

CENTRO COMERCIAL CITY — Loja 18 — 2.º Piso
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A-B — 1000 LISBOA
☎ 352 84 52

TENHA PRESENTE O FUTURO...



O Homem, a máquina.
Saiba dizer-lhe O que quer...
...Tudo é tão simples!

...PRIMEIRO O HOMEM

TRÂNGULO

Commodore Portuguesa Electrónica, S.A.
Pr. Infante D. Pedro, Lt. 13-B-R/c Dt.º, Miraflores-1495 LISBOA-Tel. 410 1116

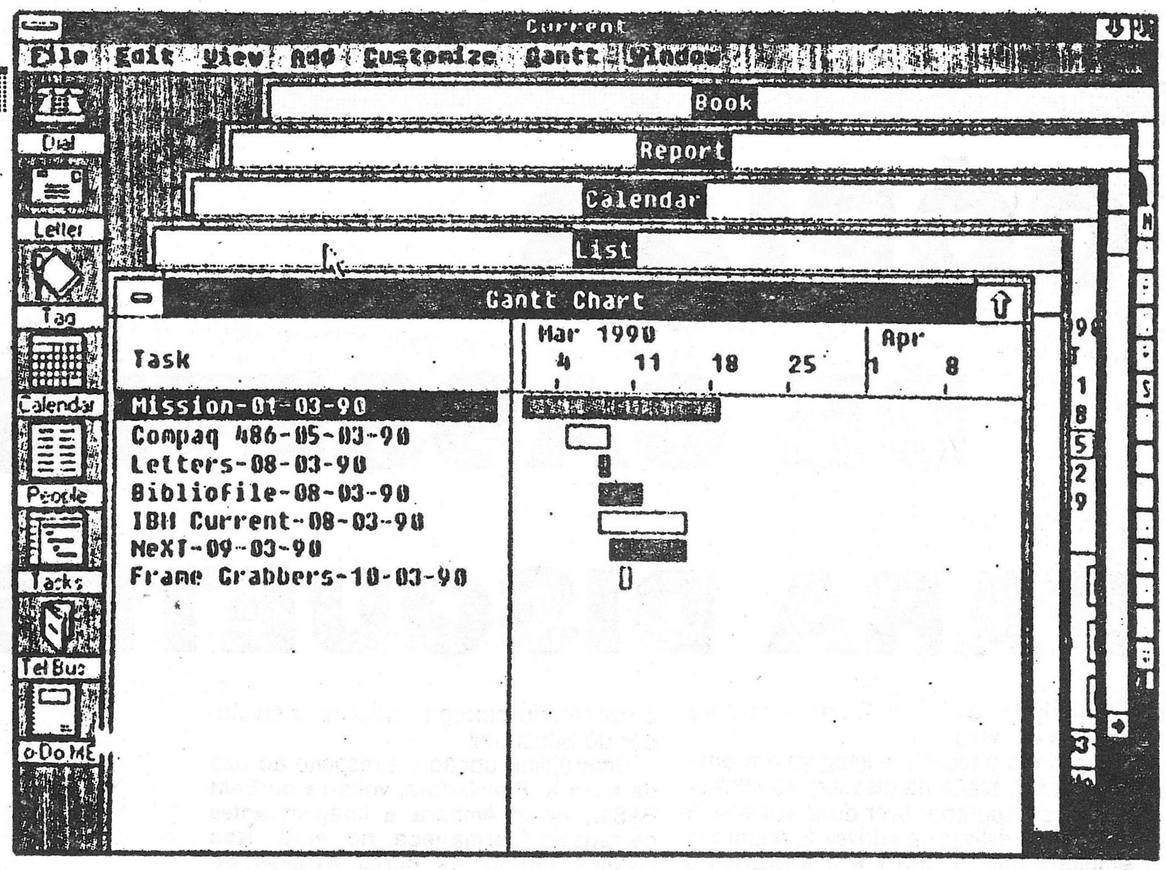
Commodore

COMPUTADORES

Por EURICO DA FONSECA

Aplicações

IBM CURRENT ORGANIZA CONTACTOS



NA selva das abreviaturas usadas na informática por americanos e britânicos, há uma que se chama curiosamente PIM. Refere-se aos «Personal Information Manages», ou seja, aos programas com os quais se tem em vista organizar a vida das pessoas que têm de contactar com muitas pessoas ao longo dos dias e cuidar de muitas tarefas. Há quem resolva isso com uma agenda e há também quem já tenha passado à fase do Filofax, uma espécie de desenvolvimento da agenda de bolso que está muito em voga entre os «yuppies», os jovens que sobem rapidamente na vida profissional pelos seus méritos...ou pelas suas boas relações. Como temos dito, o Filofax está a ser substituído pelo «Personal Diary» electrónico, mas uma coisa é o nível pessoal e outro o empresarial. Nas empresas os problemas de relacionamento são muito maiores e mais complexos. Os contactos não são feitos somente ao nível de uma pessoa com outra ou outras, mas também (e principalmente) de diversas pessoas com uma ou muitas. Por exemplo: para a organização de uma conferência de imprensa ou de um encontro com parceiros e clientes, importa saber quem está dentro da empresa em condições de tratar de certos assuntos e eventualmente responder a certas perguntas, e quem deve ser convidado em face da sua especialização, sobre que pontos provavelmente irá pedir esclarecimentos e como poderá ser constactado. Obviamente, isso exige a intervenção do computador muito para além da clássica «mailing list», mas até agora não havia nenhum programa comercial que enfrentasse tal problema.

Muito mais do que uma agenda

É essa falta que a IBM decidiu suprimir com o lançamento do «Current». Não são muitas as aplicações desenvolvidas e comercializadas pela IBM para o mundo dos computadores pessoais e em particular para o MS-DOS. Só nos recordamos de duas: o processador de texto «DisplayWrite» e o programa de apresentação «StoryBoard». Outra surpresa é a de o «Current» ter sido criado expressamente para trabalhar com o Windows, e só nos computadores em que o Windows já esteja instalado – não existe uma versão «run-time». Isso explica-se porque em consequência o programa pode dar acesso a outros programas e dados e voltar à sua missão sem necessidade de a interromper ou de proceder a manobras complexas – de certa maneira, o conteúdo do disco pode ser assim tornado todo ele numa base de dados.

No nível inicial, o «Current» só se distingue dos vulgares «organizadores» pelo facto de a sua apresentação reproduzir muito de perto as agendas clássicas – há mesmo uma opção «Book» que mostra um Filofax completo com os anéis que ligam as folhas e cuja consulta por divisões alfabéticas pode ser feito activando com o rato os índices na orlas das páginas, tal como se estas fossem folheadas... A ideia é obviamente a de facilitar às secretárias a passagem dos papéis para os sistemas electrónicos, mas vai muito além: por exemplo, permite até apresentar gráficos de Gantt, mostrando o desenvolviemnto de diferentes projectos ou de diferentes fases de um projecto, ao longo do tempo. Isso é conseguido através da divisão da informação em «categorias >» e da sua apresentação em «vistas», o que muito facilita o arranjo segundo as conveniências do utilizador, mas onde o programa da IBM se torna realmente notável é no passo seguinte, no segundo nível.

Um programa empresarial

Então é possível relacionar factos e dados – por exemplo, saber quem esteve presente a certas reuniões ou inversamente saber a que reuniões uma certa pessoa ou um grupo de pessoas esteve presente, Há mesmo uma espécie de «outline» através da qual se podem relacionar dados pessoais por níveis hierárquicos. O «Current» não vai até ao ponto de substituir uma base de dados relacional, mas aproxima-se muito.

Sabendo-se que o problema principal dos organizadores electrónicos é o tempo que o seu utilizador tem de despender para inserir nele a informação necessária, pode-se perguntar se a IBM não terá ido longe de mais ao propor um programa tão completo. Cremos que não. O «Current», muito embora seja destinado aos computadores pessoais, não foi concebido para o utilizador pessoal, mas para o trabalho secretarial e, como dissemos, dá acesso a informação que, sob a forma de listas de moradas ou qualquer outro tipo, já esteja contida no computador. Por outro lado, o custo, que se aproxima do correspondente à centena de contos nos países de língua inglesa, coloca-o também ao nível empresarial, mais do que no pessoal. E a relativa lentidão do ambiente Windows implica a sua inserção num computador rápido, no mínimo um 386SX.

XX — GUIA TV/«A CAPITAL»

ALGORITMO – INFORMÁTICA

computadores

AMSTRAD
HYUNDAI
COMMODORE

Impressoras

AMSTRAD — HYUNDAI — SEIKOSHA

VENDAS A CRÉDITO

Assist. Técnica	Software
Colocamos: Drives, Discos, Expansões de memória	Facturação e Stocks, C/ Correntes, Contabilidade, Salários, Diversos

Rua Conde Redondo, 13-A, r/c — 1100 LISBOA
Telefs.: 352 54 11 e 352 35 95

CENTRO COMERCIAL D. DINIS – Loja 425
Av. Combatentes da Grande Guerra — Tel. 2 76 46 — 2400 LEIRIA

SOMOS AGENTES AUTORIZADOS

CESI

SOMOS UMA EMPRESA AO SERVIÇO DA INFORMÁTICA

TEM PARA O SERVIR

COMPUTADORES	PERIFÉRICOS E CONSUMÍVEIS	
TOPIS — Desde 136 c + IVA — PORTÁTEIS	IMPRESSORAS Star — Desde 59 c + IVA	DISKETES Nashua Dysan; PAPEL P/ COMP. FITAS PARA IMP. STRIMERS ARQUIVOS P/ DISK. CABOS P/ IMPRES., ETC.
SOFTWARES	FAX	FORMAÇÃO

TEM O SOFTWARE AJUSTADO À MEDIDA DA SUA EMPRESA:
EQUIPAMOS, ENSINAMOS E INSTALAMOS.

VENHA VISITAR-NOS QUE NÃO RESISTIRÁ

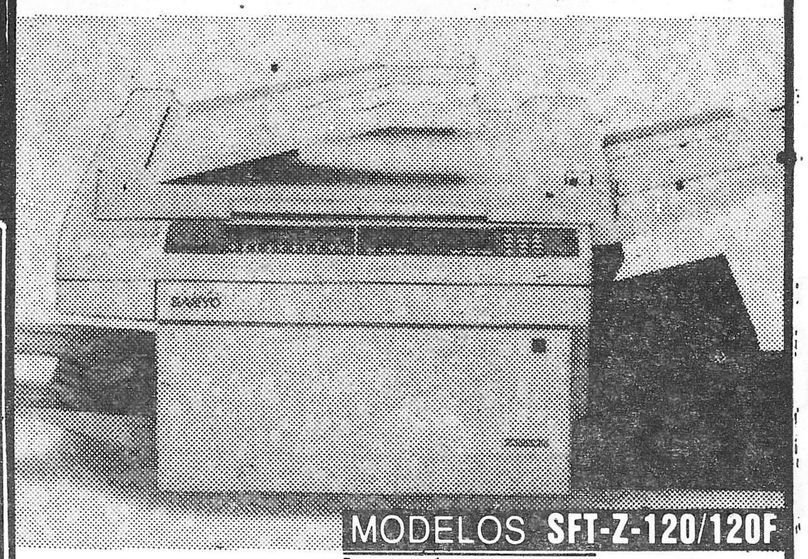
ESTAMOS NA:

RUA ANTÓNIO PEDRO DE CARVALHO, 24, R/C.-ESQ.º — MOSCAVIDE
1885 LISBOA • TEL-FAX 942 12 65

INFORMÁTICA
BANON E JESUS, LDA.
REVENDA
SOFTWARE e HARDWARE
Av. D. Nuno Alvares Pereira
Lote 6 B e C - Lojas 2 e 6, c/v
Telef. 275 01 16
2800 ALMADA

PROPRIEDADES
ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA DE «A CAPITAL»
CONTACTE-NOS PELOS TELEFONES
346 08 27 e 347 65 34

SANYO
COPIADORAS
A SOLUÇÃO INTELIGENTE



MODELOS SFT-Z-120/120F

REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA
LISBOA - PORTO
SEDE: LISBOA
TEL: 346 7819 – 346 7806
FAX: 346 6007
DELEGAÇÃO:
TEL.: 493790
FAX: 494627

Equipamento

WIZ É UM RATO QUE LÊ O MS-DOS

QUEM tem um mínimo de conhecimentos sobre computadores sabe que o rato é um dispositivo cujos movimentos sobre uma mesa são reproduzidos na imagem por um cursor que pode ter várias formas e que tanto serve para desenhar como para activar comandos. Sabe-se que há vários tipos de ratos – mecânicos, electromecânicos, ópticos, etc. – e também de muitos e variados feitios: no CeBIT 90 vimos o Hit MOUSE, que parecia um ser estraterrestre com a cor e a forma de um tomate cortado ao meio e três «olhos»; mas não menos curioso é o TOUCH MOUSE, que não se move! O utilizador passa o dedo sobre uma pequena placa e é tudo – cremos que a tecnologia é a mesma usada nos Psion MC200 e MC400, dois computadores portáteis em que uma placa sensível inserida no teclado substitui o rato.

O Wiz, um rato produzido pela empresa britânica CalComp, conhecida pelos seus sistemas digitalizadores, não é menos curioso. Não trabalha sobre a mesa mas sim sobre uma prancheta digitalizadora que tem as dimensões aproximadas de uma folha A4 e que está coberta por uma folha de plástico transparente, sob a qual podem ser colocadas placas-padrões («templates»). Uma delas contém todos os comandos do MS-DOS. Passando sobre ele o rato e actuando as suas teclas tem-se acesso àqueles, eliminando-se a possibilidade de erros na sua escrita.

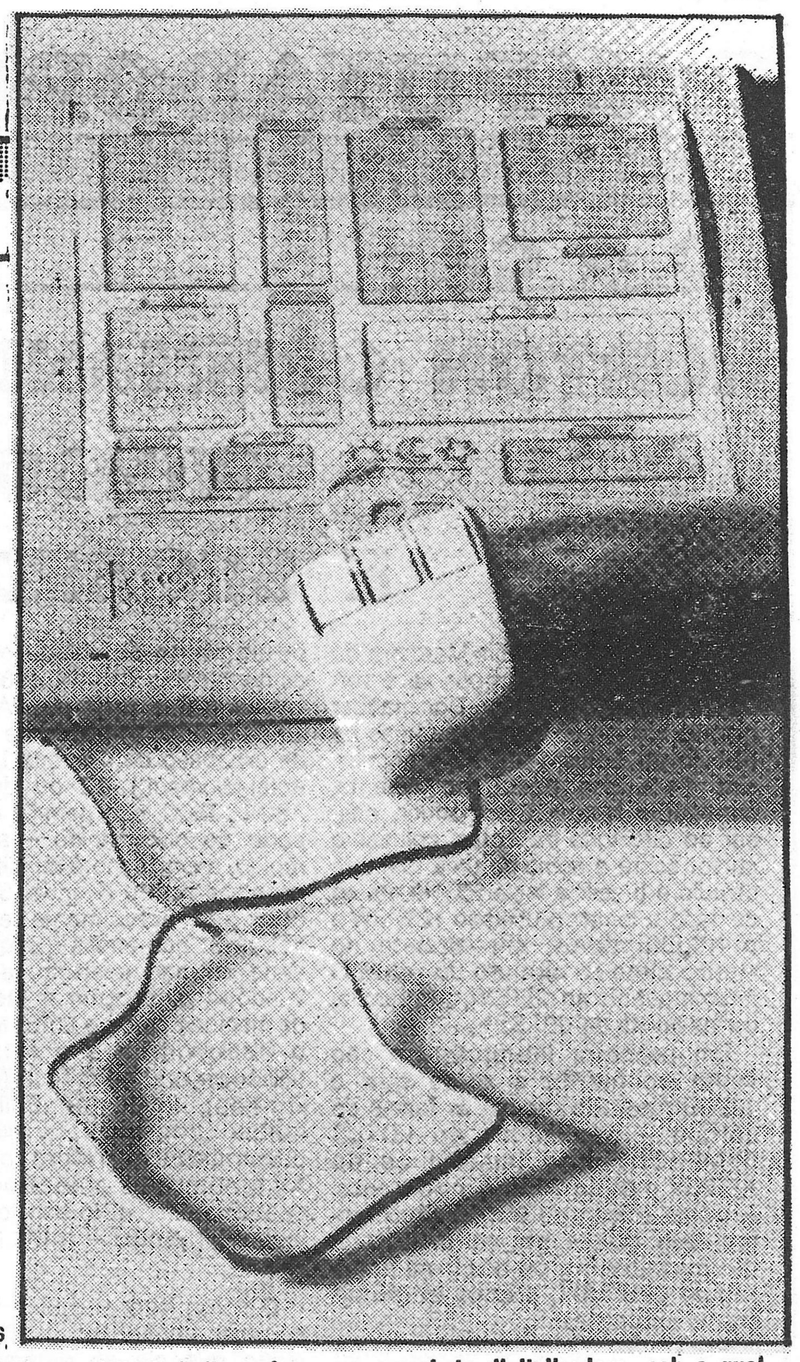
Existem também padrões para o Windows e para outros produtos da Microsoft e da Lotus, Ashton-Tate e outras grandes editoras. O Lotus 1-2-3 e a dBase IV, em particular, tornam-se de uso muito mais fácil com o Wiz.

Três teclas que são seis

As três teclas do rato têm um modo de funcionamento original. A da esquerda, se premida na ponta superior, actua como é de norma em qualquer outro rato mas se premida na ponta inferior gera automaticamente o sinal do duplo «click» que confirma um comando. A tecla central confirma na frente uma escolha na placa-padrão e quando premida atrás chama um programa designado por Wiz Manager que permite configurá-lo mesmo enquanto está a ser usado: através dele pode-se, por exemplo, adaptar o rato ao uso na mão esquerda. A tecla da direira funciona como a da esquerda mas corresponde à da direita de um rato clássico. Consequentemente, pode-se dizer que as três teclas do Wiz são de facto seis.

O Wiz pode ser substituído por uma caneta, que funciona como ele mas tem só duas teclas, uma simulando a da esquerda do rato e outra reconhecendo o padrão. Desse modo pode copiar desenhos da prancheta para o computador.

Como se poderia esperar, o Wiz é mais dispendioso do que os ratos vulgares: custa o equivalente a cerca de 50 contos na origem, incluindo a prancheta e os padrões do MS-DOS e do Windows. Os padrões suplementares têm de ser pagos por perto de 13 contos cada e a caneta custa à volta de 17 contos. Há ainda uma versão do Wiz para os Macintosh, mas considerando-se a facilidade com que se trabalha com a interface gráfica da Apple pode-se perguntar se o Wiz, no seu caso, conduz a algum benefício.



O rato Wiz trabalha sobre uma prancheta digitalizadora, sob a qual podem ser colocadas placas-padrões

Micronotícias

POR CÁ...

Bruno Krul, director-geral da Digital Equipment Portugal desde a criação desta em 1983, foi promovido a responsável regional da companhia-mãe no Extremo Oriente, tendo sido substituído por um português, António Almeida, que desempenhava as funções de «country customer services manager» e tem tido uma brilhante carreira.

SOFTWARE AG – reunião de utilizadores

Os utilizadores da Software AG, num total de 380, incluindo 20 portugueses, estiveram presentes numa reunião em Palma de Maiorca, em que foram abordados temas como «CASE e a 4ª. Geração», «As Tendências da Indústria nos Anos 90», «A Arquitectura dos Grandes Sistemas» e «Conectividade». Seis «stands» mostravam aplicações e equipamentos relativos à formação, consultadoria e desenvolvimento, Unix, Wang, OS/2 e multissessão, tendo sido realizadas demonstrações dos produtos Prototipo, NDM, Natural Expert, Predict Case, Con-Nect E Adabas Geografic.

...E POR LÁ

XEROX lança fotocopiadoras digitais

Xerox Corp. deverá lançar ainda no corrente ano uma gama de fotocopiadoras com características revolucionárias – usarão sistemas de exploração electrónica em vez das lentes usuais, o que tornará possível combinar imagens, imprimi-las no local mais conveninente sobre as folhas de papel e mesmo arquivá-las electronicamente.

NIXDORF – aprovada a fusão com a Siemens

A aquisição de 51 por cento da Nixdorf Computer AG foi aprovada pelo governo da RFA. Em consequência, será constituída a partir de 1 de Outubro uma companhia conjunta, a Siemens-Nixdorf Informations system AG, que será a maior da Europa no sector, pois terá 45 000 empregados e se prevê para ela um volume de vendas da ordem dos 13 mil milhões de marcos por ano. A fusão tem ainda de ser aprovada pela Comissão Europeia.

IBM – prosperidade inesperada

Os resultados obtidos pela IBM no primeiro trimestre do corrente ano superaram as expectativas, pois subiram 11,4 por cento em relação a igual período do ano anterior, tendo atingido um volume de 14 900 milhões de dólares. Os lucros correspondentes alcançaram 1040 milhões.

Em consequência, as acções da companhia subiram fortemente, para 111,125 dólares, portanto bem acima do nível a que tinham caído em 1989 e que chegara a ser inferior a 100 dólares. Os resultados, que foram uma surpresa, na medida em que os responsáveis da IBM se tinham mostrado muito vagos nas suas previsões, devem-se, segundo a IBM, ao aumento da procura dos seus produtos, em contraste com o que está a acontecer com a indústria, na generalidade.

SOMOS REVENDEDORES

SOMOS IMPORTADORES

C. M. CORREIA — Informática

TEMOS O SOFTWARE AJUSTADO
ÀS NECESSIDADES DA SUA EMPRESA

HARDWARE ★ SOFTWARE

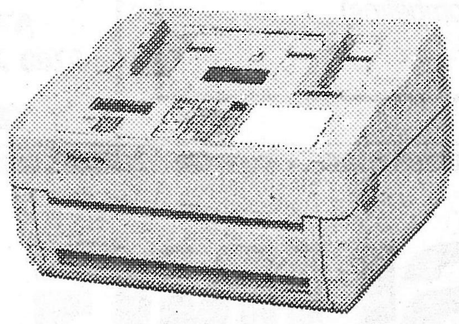
SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS E ARMAZÉM: AVENIDA CIDADE DE LONDRES, 70-B
TEL. 918 06 74 — FAX 914 14 13
LOJA: AVENIDA ANTÓNIO ENES, 31 — C. COM. QUELUZ, LOJA D7 — TEL. 435 81 07

TANDY 4000 — 40 MB EGA

INTEL 80386 — 32 BTS
16 MHZ MSDOS 3,2
1 MB de RAM EXP. 16 MB
TECLADO AT

8 SLOTS EXPANSÃO
COMPATÍVEL OS/2
IBM / MICROSOFT 100%
MONITOR POLICROMÁTICO 14" EGA

ESC. 545 000$00 + IVA



FAX OLYFAX 360 AEG OLYMPIA

CCITT G3 / G2 COMPATÍVEL
16 TONALIDADES DE COR
CORTE DE PAPEL AUTOMÁTICO
FOLHAS A4 e A3
52 MEMÓRIAS
16 DÍGITOS EM 2 LINHAS
TRANSMISSÃO AUTOMÁTICA

ESC. 199 800$00 + IVA

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS

SAMSUNG

Electronics

Agora em Portugal

COMPUTADORES
SAMSUNG
Qualidade a baixo preço

Teclado português de 102 teclas
manual do utilizador em português

VERSÕES:
XT
AT
386
PORTÁTEIS

CONSULTE-NOS
OU UM DISTRIB. AUTORIZADO

IMPORTADOR OFICIAL

comercial laborum

• R. Prof. Francisco Gentil, 6-A
Telheiras Sul — 1600 Lisboa
Telef. 759 95 57 – Fax 759 95 54

• Rua da Restauração, 83-2.º — 4000 Porto
Telef. 69 93 82 - 69 57 67 - Fax 65 847 – Telex 23156

COMPUTADORES

Por EURICO DA FONSECA

PC & C.ª

NORTON COMMANDER WINDOWS E SEGREDOS

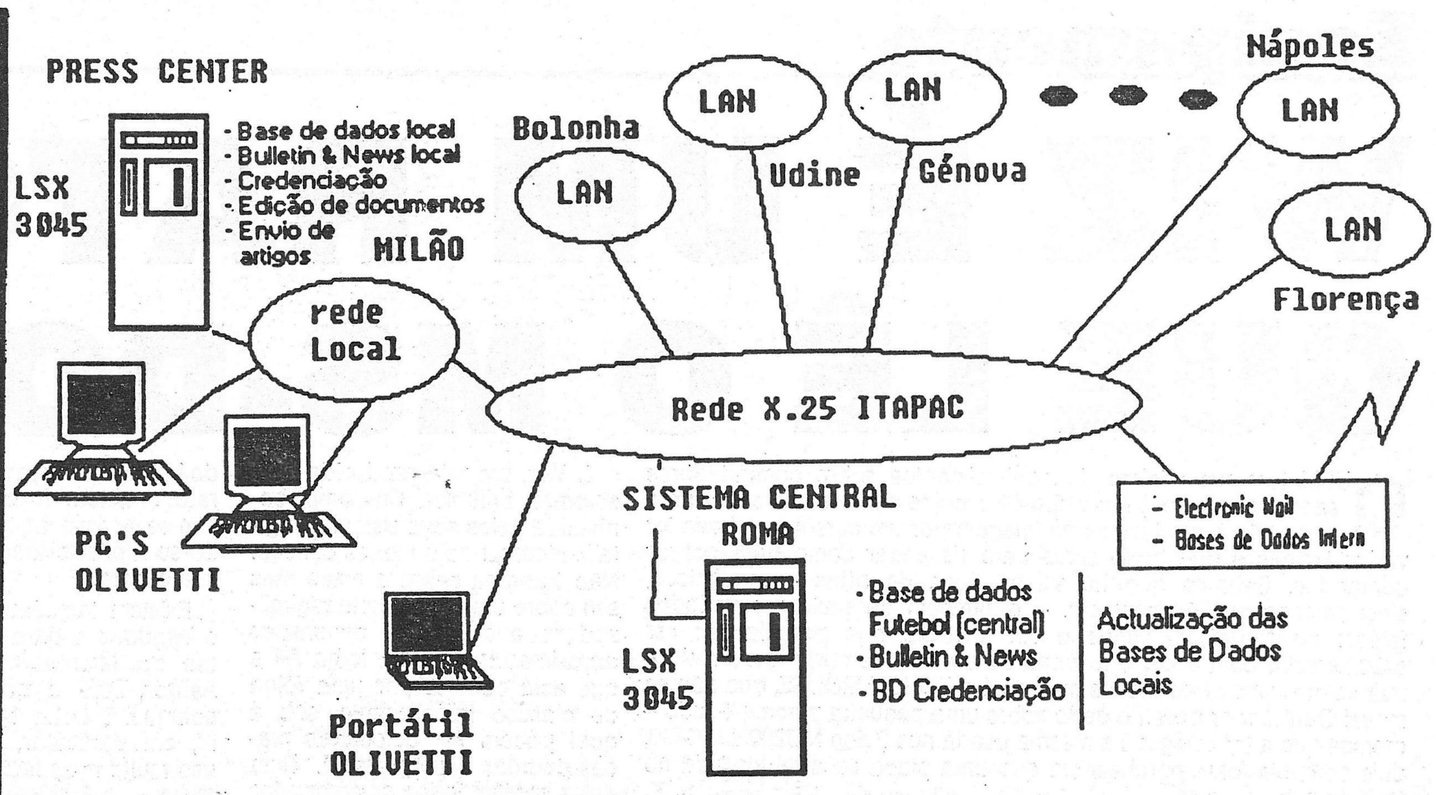
O nosso leitor Serafim Marques. do Cacém, pergunta-nos se é verdade que o Norton Commander permite ver directamente as folhas de cálculo do Lotus 1-2-3. Pois permite, sim. Para isso basta, obviamente, carregar o Norton Commander, passar ao directório do Lotus, colocar o cursor sobre o nome de uma folha de cálculo e premir a tecla F3. Há um só cuidado a tomar: o utilitário 123VIEW e o NC.EXE devem encontrar-se no mesmo disco ou disquete do Lotus. O mesmo quanto ao dBVIEW, que permite ver as fichas da dBASE+.

Um pormenor interessante e não muito conhecido é o de que o 123VIEW permite ver outras folhas de cálculo – não só as do LOTUS SYMPHONY mas também as do ASEASY e as do WORKS, pelo menos. A última edição do Norton Commander, que deverá ser comercializada dentro em breve entre nós (e na nossa língua) pela MBT, permite ler muitas outras aplicações.

Por outro lado, o nosso leitor Arménio Cabral, de Sesimbra, pergunta-nos se é possível o acesso a outros programas a partir do Windows. Por certo que o é, através das PIF (Program Information Files). Aconselhamos a leitura do manual, mas tudo quanto importa é carregar o utilitário PIFEDIT.EXE, cuja «caixa de diálogo» é bem explícita. Um aviso: o Windows só fornece reais vantagens quando se trabalha num computador do tipo AT-286, 386SX ou 386, com a versão 286 de um mínimo de 1 MB ou, no caso dos computadores 386 SX e 386, com a versão 386 e 2MB de RAM. Melhor ainda quando se dispõe de uma placa de expansão de memória LIM (Lotus-Intel-Microsoft) 4.0 ou do utilitário ABOVE DISC, que permite emulá-la a partir do disco rígido – se este for rápido, a emulação é perfeita. É o que acontece com o Hyundai Super 386S, com que actualmente estamos a trabalhar: não temos qualquer dificuldade no carregamento, a partir do Windows, de programas tão exigentes de memória como o Lotus Manuscript, o DisplayWrite 4 e o Autocad; com utilitários como o PC Tools (incluindo o Desktop), as Norton Utilitites (e o Norton Commander), e mesmo com outras interfaces gráficas como o GEM. Até conseguimos ter acesso ao sistema operativo alternativo que temos instalado no Hyundai – o DR Concurrent 386!

O nosso leitor pergunta ainda se é possível configurar o Windows de modo que ele dê automaticamente acesso desde o arranque ao relógio e à calculadora. Nada mais simples. Uma vez carregado o Windows faça um duplo «click» com o rato sobre WIN.INI. O conteúdo desta ficha surgirá na «notepad» e então, na linha onde se lê «load=» acrescente-se «clock calc» (sem aspas, bem entendido), pelo que a linha ficará com o seguinte aspecto:

load=clock calc.



O esquema mostra a arquitectura do sistema informático

A INFORMÁTICA NA TAÇA DO MUNDO

SABE-SE da importância que o computador hoje tem no desporto, desde a preparação dos atletas até ao registo dos tempos nas provas, mas um aspecto não tão conhecido quanto seria devido é o da gestão dos sistemas de informação. Em acontecimentos como o campeonato do mundo de futebol, com 52 jogos em 12 cidades, transmitidos por 160 canais de TV e cobertos por 5000 jornalistas, essa tarefa – que foi confiada à Olivetti – atinge proporções ciclópicas.

Uma base de dados com todos os jogos desde 1930

O trabalho dos jornalistas, em particular, necessita de um largo sistema de apoio, que procede à creditação e inclui uma base de dados com todas as informações sobre os jogos de futebol desde 1930 – equipas. jogadores, golos, regulamentos, etc –, um boletim electrónico, o «Italia 90 News» através do qual serão enviados os comunicados oficiais da organização, e um processamento de texto que trabalha sob uma interface gráfica disponível em cinco línguas e que. por usar a técnica dos menus e dos Icones, pode ser utilizada mesmo por quem nada saiba de informática.

SAMSUNG
Electronics

COMPUTADORES/MONITORES
QUALIDADE A BAIXO PREÇO
Descontos muito especiais para:
CARTÃO JOVEM e
CARTÃO ESTUDANTE

Game® informática

Loja 1 — Rua Elias Garcia, 362-D
C. C. Babilónia, loja 70
Tel. 492 14 31 — AMADORA

Loja 2 — Departamento Profissional
Rua D. Pedro IV, lote 134, loja C
(Junto aos Bombeiros)
QUELUZ

DISTRIBUIÇÃO

EURO Pc
Schneider

PREÇO IMBATÍVEL

Schneider
A PREÇOS DE IMPORTADOR

ACEITAM-SE REVENDEDORES

João Reis

AV. DOM CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA
2700 AMADORA • TELEF. 97 16 02 • FAX 97 94 81

DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO DISTRITO DE
LEIRIA

VS – INFORSANI, L.DA

SAMSUNG
COMPUTADORES

QUINTA DE SANTO ANTÓNIO – LOTE 58 – LOJA 3 • LEIRIA • ☎ 3 51 67

CAMPANHA DE VERÃO
DESCONTOS ESPECIAIS
• PROFISSÕES LIBERAIS
• PROFESSORES
• ESTUDANTES
• CARTÃO JOVEM

JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

VEIO DO DESERTO E VOLTOU... EM GRANDE

O êxito estrondoso que foi o *It came from the Desert*, da Cinemaware, já adivinhava o aparecimento de uma segunda parte.

Agora a acção decorre cinco anos depois e são os testes nucleares dos anos 50 que parecem ameaçar de novo a pacífica cidade que serviu e serve novamente de palco à história.

Muita coisa aconteceu desde a dramática invasão das formigas, há cinco anos atrás. A cidade ficou profundamente marcada pelo acontecimento, o que justifica as muitas diferenças relativamente à primeira parte do jogo. Muitos personagens alteraram radicalmente o seu comportamento. O professor que trabalhava no laboratório foi, ao que parece, raptado, e o laboratório completamente destruído. Porquê? É um dos muitos mistérios a resolver...

Título: «It came from the Desert II»
Género: Acção/estratégia
N.º de disquetes: 3
Máquina: Amiga 1 Mb

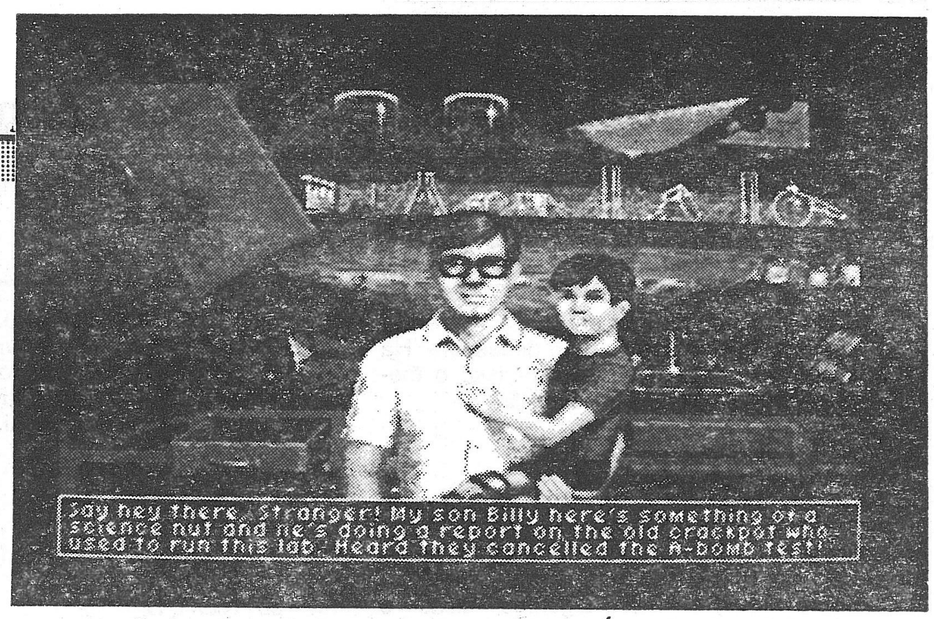
Surgem agora novos personagens que dão um realismo supreendente ao jogo e estabelecem o diálogo inteligente como jogador. O mesmo pode dizer-se da evolução dos acontecimentos que surgem com naturalidade e fazem esquecer que tudo não passa de um jogo de computador.

Quem gostou da 1.ª parte do *It came from the Desert* tem agora razões de sobra para jogar a segunda parte. Só é pena o jogo exigir à mesma 1 Mb de RAM.

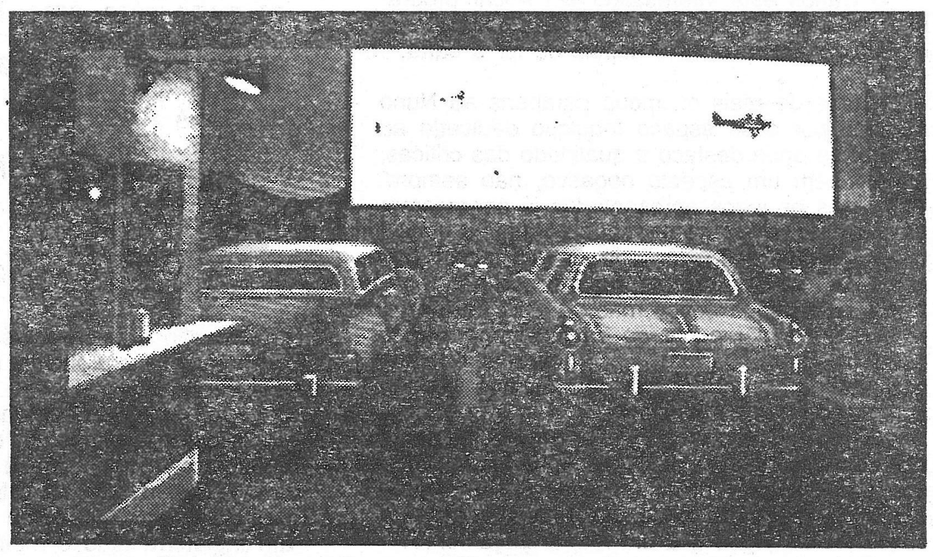
Gráficos	95%
Animação	96%
Som	89%
Jogabilidade	96%
Dificuldade	84%

Conselho: indispensável para quem tem 1 Mb de RAM

94%



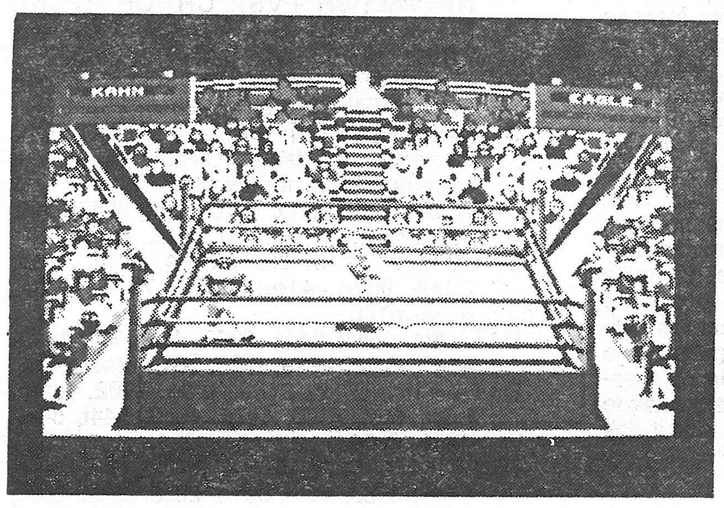
Qual a causa da destruição do laboratório? É preciso descobrir



No «drive-in» assiste-se ao filme-sucesso do momento

K.O. NO 1.º ASSALTO

Título: «International Wrestling»
Género: Acção (pouca e sem ritmo)
N.º de disquetes: 2!
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb.



Gráficos pouco aceitáveis? Não vejam o resto...

Quando se possui só uma *drive*, torna-se pouco prático jogar jogos com mais de uma disquete, porque, normalmente, é necessário trocá-las com alguma frequência. Um dos jogos que usa e abusa da paciência do utilizador que só possui a *drive* interna é o *Int. Wrestling*, da Hewson/Tarkus Team. Trocar oito vezes as disquetes sempre que o queremos jogar é de mais! E se há jogos que valem este sacrifício, o *Int. Wrestling* não é por certo um deles.

A qualidade desastrosa da animação está ao nível da jogabilidade e os gráficos reforçam a ideia de se tratar de uma produção bem caseira. Já vai longe o tempo em que se interrompiam sistematicamente os jogos e se saltava para o DOS com mensagens do tipo: «System Request — Insert disk 2 in DFø:»!

São exemplo de mais toques caseiros numa produção feita em casa, o DOS sempre residente por detrás da «janela» do jogo e o acesso que pode ter-se a ele através dos «gadgets».

E se isto não for suficiente para afastar qualquer um deste jogo de pancada frustrante, experimentem fazer Ctrl D e espantem!

Gráficos	36%
Animação	19%
Som	68%
Jogabilidade	13%
Dificuldade	88%

Conselho: não vale o preço da duas disquetes.

34%

Uma metamorfose tão curiosa como inesperada. Não era de prever a transformação do «boss» do Neptune Hall numa formiga! São coisas que acontecem no «It came from the Desert II»...

VÊM AÍ...

METÁLICOS ALERTA — Não, não se trata de um título de jogo, que o dito ainda não o tem, mas vai ter. Tanta confusão numa só frase, para se dizer que a lendária mascote dos Iron Maiden — *Eddie* — vai agora fazer parte de um jogo de computador. A guerra entre editoras para conseguir a licença para o jogo, já começou.

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION — A continuação da sequela *Chease H. Q.*, vai passar da arcada aos computadores pela mão da Ocean.

ADIDAS WORLD CUP FOOTBALL — Para não quebrar o êxito imparável do *Italy 1990* da US Gold, a Ocean só irá lançar o seu grande jogo de futebol, no final do Verão. Para isso já assinou a licença com a Adidas.

F-19 STEALTH FIGHTER — Anunciado pela Microprose como o melhor simulador de voo produzido até hoje para o IBM, ST e Amiga. Esperemos que não seja outro *F-29 Retaliator*. Por favor...

Afta, Informática e Sistemas, Lda.
NOVO
AT 286 DESDE: 170.100$
PC 8086 DESDE: 80.000$
IMPRESSORAS DESDE: 39.000$
REPARAÇÕES HARDWARE
SOFTWARE - de Marca - por Medida
CONSUMÍVEIS
MINI PC / AT Semi-portátil
RAM: 640 Kb / 1 Mb
HD 20 HD 40
DESDE: 105.600$
PREÇOS ?
SÃO UMA QUESTÃO A CONSIDERAR...
!!... CONDIÇÕES DE REVENDA
SERVIÇO EXPRESSO Afta Telf. 363122
RUA DE BELÉM, Nº 75
1300 LISBOA
ABERTO AO SÁBADO TODO O DIA

SAMSUNG Electronics
LOJA 01 — C. COMERCIAL S. JOAO DE DEUS — LOJA 428 • ☎ 77 94 52
LOJA 03 — RUA DA MADALENA, 124 • ☎ 86 39 50
LOJA 04 — CENTRO COMERCIAL OLAIAS — LOJA 103 • ☎ 89 55 93
GRUPO CHAI/RDS
XT SPC 3000V
AT S550

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Amiga & Amigos

QUEM ainda não viu por aqui uma referência à sua correspondência, não desespere. Há muito material em atraso, por isso o melhor que há a fazer é mesmo esperar.

Sugestões de Faro

Só agora houve espaço para publicar a carta do leitor *Carlos Santos*, Rua Bom João, n.º 7, 2.º Esq., 8000 Faro, que fez várias sugestões para os «Jogos de 16 bits» (as «previews» estão rolando sobre rodas) e enviou algumas «dicas» e carregadores para o Amiga.

O Carlos está interessado em trocar programas, «dicas» e «pokes» com outros possuidores do Amiga. Escrevam-lhe depois de ler a carta.

«Antes de mais os meus parabéns ao Nuno Almeida por esse espaço fabuloso dedicado ao Amiga, de onde destaco a qualidade das críticas, apenas têm um aspecto negativo, não sempre. Por vezes os jogos apresentados já apareceram há bastante tempo no mercado português. Assim sendo, muitos dos leitores já os têm e não lhes serve de muito as críticas. Espero que não leves a mal esta minha crítica mas só a fiz com a intenção de te pôr a par da opinião generalizada dos teus leitores de Faro, por isso vê lá se tentas ultrapassar esse pequeno defeito, que eu não acredito que seja intencional.

«Uma das partes preferidas de muita gente nas revistas inglesas é a das «previews». Será que não poderias incluir um espaço semelhante dedicado ao Amiga, onde, por exemplo, farias a crítica a dois jogos e a um futuro lançamento?

«Gostaria de saber se te encontras apto a responder a questões dos leitores em relação ao sistema operativo (principalmente do Amiga DOS).

«Quanto ao espaço criado («Amiga e Amigos») acho uma ideia magnífica, e é a pensar no sucesso desse espaço que eu mando estas «dicas» e «pokes», para que o espaço não acabe por falta de material.»

RICK DANGEROUS — Ao passar o primeiro nível escrever «POOKY» para quando morrer poder continuar do 2.º nível.

BATMAN THE MOVIE — No «screen» de apresentação (não no desenho) escrever JAMMMMM, o «screen» se voltará e depois terá vidas infinitas. Para saltar de nível carregar no F10.

KICK-OFF EXTRA-TIME — Para defender todos os «penalties», colocar o «joystick» no auto-«fire».

DOGS OF WAR — Para invencibilidade escrever TIMBO no «screen», onde aparece o soldado e carregar F5 durante o jogo.

BOMBER — Para ter acesso a todas as missões escrever «BUCKAROO» no «pilot log».

GHOSTBUSTER II — Eu sei que já publicaram um «poke» de vidas infinitas para o *Ghostbuster II*, mas o meu é muito mais pequeno, simples e funciona a 100%. Por estas razões aqui vai.

GHOSTBUSTER II

```
10 DIM CODE % (255)
20 FOR N = 0 TO 47
30 READ A$: A = VAL ("&H" + A$)
40 CODE % (N) = A
50 NEXT N
60 CHEAT = VARPTR (CODE% (0))
65 CALL CHEAT
70 DATA 2078, 0004, 41E8, 0022, 43FA,
   0016, 2149, 000C
80 DATA 7200, 7017, 0258, 51C8, FFFC,
   4641, 3081, 4E75
90 DATA 202E, FE3A, 41FA, 003A, 2080,
   41FA, 0014, 43F8
100 DATA 0300, 2049, FE3A, 700F, 2208,
   51C8, FFFC, 4E75
110 DATA 0CA9, 0007, 0300, 0028, 6614,
   23FC, 6100, FA20
120 DATA 0007, C534, 23FC, 33FC, 0001,
   0007, C538, 4EF9
```

Em relação às «previews» de que o Carlos fala na sua carta, o problema não é fácil de resolver em Portugal.

O papel do crítico nacional de «software» é algo difícil de desempenhar, devido à pirataria e desordem existentes. E se é difícil criticar jogos actuais devido à falta de informação, pior será com as novidades que estão para sair.

Em Inglaterra tudo é muito fácil. As editoras fornecem aos críticos de «software», temas e previsões, bem como gráficos e estimativas do melhor que está para sair. Em Portugal, não é assim.

Por tudo isto, se adivinha que as «previews» nacionais nunca poderão ir além de uma menção ao título do programa e um breve comentário ao que ele aborda, o que já é muito bom, tendo em conta o panorama das coisas cá na nossa terra.

Não é de mais lembrar que a crítica a jogos de 16 bits por aqui é bastante recente, em oposição aos jogos do Spectrum, que já nos acompanham há muito. Por isso, pensou-se que seria importante divulgar o que mais interessante saiu para os 16 bits, numa fase anterior à criação desta secção. É bom não esquecer que há muita coisa antiga, capaz de competir com o que de melhor se faz agora. E nem todos os actuais utilizadores do Amiga e do Atari ST compraram o seu computador nas origens da criação do mesmo, o que revela mais uma vez a necessidade (não periódica, claro) de se recorrer à crítica das melhores antiguidades.

De Setúbal para o Amiga

Mais «dicas» para o Amiga chegaram de Setúbal, enviadas desta vez pelo leitor *Jorge Sousa*. Vamos à carta.

Olá! Tudo bem? Eu chamo-me *Jorge Sousa*, resido em Setúbal (Av. Independência das Colónias, n.º 22, 3.º Esq.) e possuo um Commodore Amiga 500 já há quase 1 ano. Confesso que há muito tempo esperava a abertura de um espaço como este, para os 16 bits. Eu tenho muitas «dicas», mapas e carregadores (alguns feitos por mim, outros tirados de revistas) que vos vou mandando conforme possa, por agora só os melhores. Espero que publiquem a minha carta, pois há muita gente à procura de algumas destas «dicas» e carregadores. Eu gostava de trocar jogos com possuidores do Amiga, pelo que espero que escrevam para a morada acima indicada. E vamos às «dicas» e carregadores:

SWORD OF SODAN — Escrevam o vosso nome na tabela dos «highscores» depois de terem jogado, voltem a jogar, depois de escreverem o nome, e terão vidas infinitas, comigo resulta.

NEW ZEALAND STORY — Quando o computador vos pedir para premirem o botão esquerdo do rato, para o jogo continuar a entrar, carreguem no da direita e terão vidas infinitas.

STUNT CAR RACER — Para jogarem na divisão que quiserem escolham a opção de praticar seguido da divisão que desejam.

BLOOD MONEY — Se carregarem em «help» terão vidas infinitas e se carregarem em «help» + «del» passam de nível automaticamente.

VIGILANTE — Escrevam «Green Crystal» nos «highscores» e carreguem em F1 para mais vidas e F8 para passar de nível.

OUT RUN

```
REM BY JORGE SOUSA
CH=0: DIM C% (256): VS="": I=0: DEF FN
   U=(UCASE$(VS)="N")
WHILE VS<>"5555": READ VS: C%
   (I)=VAL("8H"+VS): CH=CH+C%(I):
   I=I+1: WEND IF CH<>8354000 THEN
   PRINT "ERRO NOS DATAS!": END
INPUT "TEMPO INFINITO? (S/N) "; VS: IF
   FNU THEN C%(78)=&H6016
C=VARPTR(C%(0)): CALL C: PRINT "OK.
   Carregas nas teclas CIRL + A + A e
   carrega o jogo normalmente..."
DATA 48e7, fffe, 41fa, 0018, 43f9, 0007, fe00,
   45fa, 00aa, 12d0, b5c0, 66fa, 4ef9, 0007
DATA fe00, 2c79, 0000, 0004, 41fa, 0020,
   2d48, 002e, 41ee, 0022, 7016, 4281,
   d258, 51c8
DATA fffc, 4641, 3d41, 0052, 4cdf, 7fff, 4e75,
   48e7, 0082, 2c79, 0000, 004, 42ae, 002e
DATA 41fa, 0012, 216e, fe3a, 0002, 2d48,
   fe3a, 4cdf, 4100, 4e75, 4eb9, 544f, 544f,
   4e49, 0c94
DATA 444f, 5300, 6624, 2d7a, fff2, fe3a,
   48e7, 8080, 41fa, 001a, 2008, 06ac, 0000,
   0400
DATA 0004, 91ac, 0004, 2948, 0064, 4cdf,
   0101, 4e75, 33fc, 6002, 0000, 5cbe, 33fc,
   6006
DATA 0000, 10ae, 33fc, 6006, 0000, 3288,
   4ef9, 0000, 0400, 5555
```

SILKWORM

```
REM BY JORGE SOUSA
DIM C%(256): DEF FNU=(UCA-
   SES(V$)="N"): CH=0: V$="": I=0:
   V1=GH6004
WHILE V$<>"5555": READ V$: C%
   (I)=VAL("&H"+V$): CH=CH+C%(I):
   I=I+1: WEND IF CH<>1022517& THEN
   PRINT "ERRO NOS DATAS +": END
INPUT " CONTINUAR NO MESMO NÍVEL
   NOS NÍVEIS 7-11 (S/N) "; VS: IF FNU
   THEN C%(122)=V1
INPUT " CRÉDITOS INFINITOS (S/N) "; Y$:
   IF FNU THEN C%(100)=Y1
INPUT " NÍVEL INICIAL (1-11) "; V: IF (V>1)
   AND (V<2) THEN C%(112)=V
INPUT " VIDAS INFINITAS (S/N) "; V$: IF
   FNU THEN C%(114)=V1
INPUT " IMUNIDADE (S/N) "; Y1: IF FNU
   THEN C%(117)=Y1+4
CLS: PRINT "OK. COLOCA O DISCO SILK
   WORM NA UNIDADE DF0:"
C=VARPTR(C%(0)): CALL C
DATA 41fa, 0018, 43f9, 0003, f000, 45fa, 00f6,
   12d8, b5c8, 66fa, 4ef9, 0003, f000, 2c78
DATA 0004, 41fa, 002e, 2d40, 002e, 41ee,
   0022, 7016, 4201, d250, 51c0, fffc, 4641,
   3d41
DATA 0052, 0839, 0004, 00bf, o001, 66f6, 21fc,
   00fc, 0002, 0080, 4o40, 48o7, 0082 2c78
DATA 0004, 42ae, 002e, 41fa, 0012, 216e,
   fe3a, 0002, 2d48, fe3a, 4cdf, 4100, 4e75,
   4eb9
DATA 544f, 4e49, 0c54, 444f, 6702, 4e75,
   2d7a, fff2, fe3a, 297c, 0003, f074, 009c,
   4eec
DATA 000c, 41fa, 0008, 21c8, 0080, 4o40,
   45f8, 0100, 93c9, 7000, 323c, 00c9L,
   229a, d080
DATA 6206, 0a00, 1d87, 2b41, d199, 51c9,
   fff0, 303c, 1158, 91c8, 323c, 0327, b158,
   51c9
DATA fffc, 21fc, 0003, f0b0, 0090, 4ef0, 0030,
   41f9, 0006, 0000, 317c, 6002, 1300, 317c
DATA 0001, 05f0, 317c, 4a6c, 6f84, 317c,
   6002, 7556, 4268, 7560, 317c, 60045,
   09bo, 4of9
DATA 0006, 8488, 4e75, 5555
```

LASER SQUAD

Na listagem devem substituir o «dale» pelo n.º de jogadores que querem que tenham vidas infinitas e créditos infinitos. Quando o jogo entrar, não se esqueçam de carregar em «4».

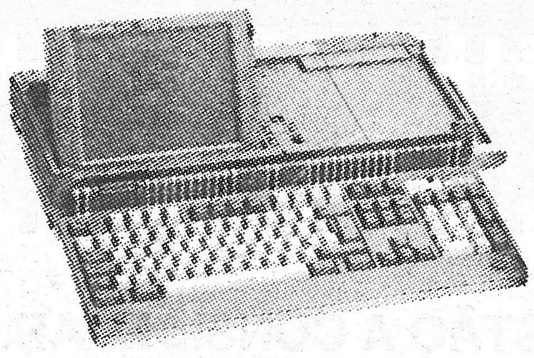
```
20 CHECKSUM=0: TOTAL=754122:
   CRACK=458952
30 START=458752: FINISH=459001: GO-
   SUB 50
40 GO TO 90
50 FOR n=START TO FINISH STEP 2
60 READ a1: a=VAL ("&h"+a$)
70 CHECKSUM=CHECKSUM+a
80 POKE W n,a: NEXT n: RETURN
90 PRINT "YOUR CHECKSUM=
   ";CHECKSUM
100 IF CHECKSUM<>TOTAL THEN PRINT
   "DATA ERROR.": END
110 PRINT "PLACE LASER SQUAD DISK IN
   DRIVE 0"
120 PRINT "AND CANCEL THE REQUEST
   BOXES"
130 INPUT "DO YOU WANT INFINIT TURNS
   (Y/N)" ANSEWR$
140 IF ANSWER$ = "Y" THEN POKE W
   458904, 20081
150 PRINT "DONT FORGET TO SELECT 4
   FOR ALL YOUR MENS ARMOUR"
170 INPUT "PRESS RETURN TO BOOT",
   GRIFO
180 CALL CRACK
190 DATA 41fa, 000e, 23c8, 0003, 0118, 4ef9,
   0003, 000c
200 DATA 41fa, 0024, 91fc, 0000, 041c, 23c8,
   0000 226a
210 DATA 4df9, 0000, 0400, 23ce, 0007, dce8,
   0879, 0001
220 DATA 00bfl 3001L 4ed6, 0879, 0001, 00bf,
   e001, 23fc
230 DATA ffff, dale, 0000, d124, 4dfa, 001c,
   9dfC, 0000
240 DATA 25e2, 23ce, 0000, 281a, 4df9,
   0000, 25c6, 23ce
250 DATA 0000, 226a, 4ed6, 48e7, c080,
   41f9, 0001, 33a2
260 DATA 3010, 6700, 0042, b07c, 00ff, 6700,
   0012, b07c
270 DATA 0026, 6700, 000a, b07c, 0032,
   6600, 002a, 33f9
280 DATA 0001, 2aa6, 0001, 2aa4, 600e,
   323c, 003b, 41f9
290 DATA 0001, 31aa, 7004, 6118, 41f9,
   0001, 33a2, 7014
300 DATA 323c, 00ff, 610a, 4cdf, 0103, 43f9,
   0000, 357c
310 DATA 30cl, 51c8, fffc, 4e75, 2e3c, 0003,
   0000, 2c79
320 DATA 0000, 0004, 207c, 00fe, 88c0, 43fa,
   ff24, 43e9
330 DATA feba, 2449, 303c, 0145, 12d8,
   51c8, fffc, 257c
340 DATA 2007, 4e71, 0042, 4eea, 0016
```

MAIS NOVIDADES

Com o intuito de dar resposta à muita correspondência em atraso, o Amiga & Amigos passa também a acompanhar-nos todos os sábados.

A ESCOLHA É SUA!

SINCLAIR PC 200
+ TV OCTAL COR
COM COMANDO À DISTÂNCIA
98 800$00 + IVA



AMSTRAD PPC 640 D
640 Kb RAM
2 DRIVES DE 3"1/2
MODEM INTERNO PORTÁTIL
99 990$00 + IVA

A DIFERENÇA ESTÁ NA QUALIDADE

CRÉDITO MELO 50%+12 OU 30%+24

MELO INFORMÁTICA

LEASING MELO 36 MESES

ESCRITÓRIO: RUA BERNARDIM RIBEIRO, 15 • 1100 LISBOA • TELEFS. 54 99 04 - 52 56 69 • TELEFAX 52 46 37
HORÁRIO: DE SEGUNDA A SEXTA-FEIRA, DAS 9.30 ÀS 19.30 — SÁBADOS, DAS 9.30 ÀS 12 HORAS

HI-FI-CITY
CENTRO COMERCIAL CITY — LOJA 7
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34, A-B — LISBOA TELEFONE 55 50 30

LOJA DE COMPUTADORES

Comodore Amiga 500	97 500$00
Expansão Memória	35 000$00
Gravações Amiga	100$00
Gravações P.C.	100$00
Jogos Spectrum por	100$00

PREÇOS GARANTIDOS A QUEM TROUXER ESTE ANÚNCIO DURANTE O MÊS DE JUNHO DE 1990

PREÇOS COM IVA

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

ESPÍRITOS ESFORÇADOS FICAM «APAGADOS»

«Scramble Spirits», da arcada para o Spectrum, tornou-se invisível, fazendo valer, afinal, o espírito do nome. Um jogo que fica para trás ante a quantidade de coisas bem melhores agora em oferta

Título: SCRAMBLE SPIRITS

ESTE não é o primeiro, pelo que por aqui já vamos ficando habituados ao género. Trata-se daqueles jogos de «tiro neles» em que quase não se dispara nada neles por ser difícil saber onde é que eles páram. Confuso, não é? Também *Scramble Spirits*.

É da Grandslam, edição, afinal, de um jogo de arcada da Sega, que se suspeita ser bem melhor do que a oferta chegada ao Spectrum. Passado no século XXI, lança o jogador para os comandos de um aparelho que parece fora do seu tempo. Uma carcaça velha que, felizmente, tem algumas reservas e surpresas no arsenal bélico. Um ou dois jogadores podem voar neste *Scramble Spirits*. Se conseguirem saber como, claro.

Há ícones para escolher, muitos inimigos para abater, tudo o que é normal neste tipo de jogos desde que *Space Invaders* deu à costa e começou a ser aperfeiçoado. O problema de Scramble Spirits é que a cor foi-se da janela de acção quando da passagem para o Spectrum e o que resta é tão da mesma cor que não se sabe bem o que é o quê. O resultado é o esperado e já sucedido com anteriores trapalhadas do género.

Scramble Spirits é um caso típico de mais olhos que barriga. E por falar em olhos, será bom afinar a visão para levar este «tiro neles» até ao fim. É que temos aqui um exemplo vivo de um «clone» de 1942, que se passou para os espíritos. É difícil de ver.

GÉNERO: Acção
GRÁFCOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): imensa
CONSELHO: Carregue 1942 e esqueça os espíritos

Pokes & Dicas

ESPAÇO hoje para um leitor que andou algum tempo arredado destas páginas. Mas é com força que volta o *Jorge Alcobia Martins*, da Rua Barão de Sabrosa, 82, r/c, 1900 Lisboa. Com coisas para aqui e para outras secções, como descobrirá quem ler a carta por ele enviada. E tratar de nos acompanhar ainda na ou nas próximas semanas. Deste leitor chega ainda uma informação respeitante ao «Linha a Linha» que já se obtivera de outro leitor mas só por falta de espaço ainda não saíra aqui. E através dela se explica por que razão o «Linha a Linha» por vezes perde tempo e espaço com listagens que qualquer pessoa pode encontrar num livro. É pena que assim seja. Quem escreve para aqui devia ser vero naquilo que faz.

Vamos pois às letras do leitor Jorge Martins. E lembrem-se de ficar atentos aos outros espaços deste jornal, especialmente à «Aventura», onde há algo de muito especial enviado pelo Jorge.

Aqui estou eu a escrever mais uma vez (já perdi a conta), com votos de que esteja a ir tudo bem consigo e com o seu trabalho, que imagino que não lhe deve deixar muito tempo livre.

Desta vez mando-lhe uma catrefada de papel com material para duas secções. A fatia maior vai para a aventura, com duas soluções parciais e umas «dicas» para o excelente *Mindfighter*. A solução do *Contact Sam Cruise*, por ser um jogo já antigo, você resolverá se valerá a pena publicar. Quanto ao resto do material, penso que a questão não se põe tanto assim, até pela sua relativa actualidade.

O espaço «Pokes & Dicas» tem uma observação inicial referente ao «Linhas», mas como desta vez não mando nenhum programa achei por bem incluí-la no «Pokes & Dicas» («Pokes» prós amigos).

O «Pokes» desta vez está pouco apesentável devido a umas alterações de última hora que tive de fazer, porque saíram no jornal umas «dicas» que eu estava a pensar mandar.

O tempo escasseia-me, mas mesmo assim é sempre com muito gosto que colaboro neste espaço, que hoje em dia é quase uma referência obrigatória dos videojogadores portugueses, agora ainda mais com os 16 bits. É pena é que o jornal não publique uma revista aos domingos onde se pudesse inserir este espaço (como no caso do «Correio da Manhã»), de maneira que as ilustrações fossem a cores. Mas, enfim, não se pode ser bom em tudo... «Uns têm, outros não...» (E, cá para nós, que ninguém nos ouve, já nos podemos orgulhar de ter muita coisa boa.)

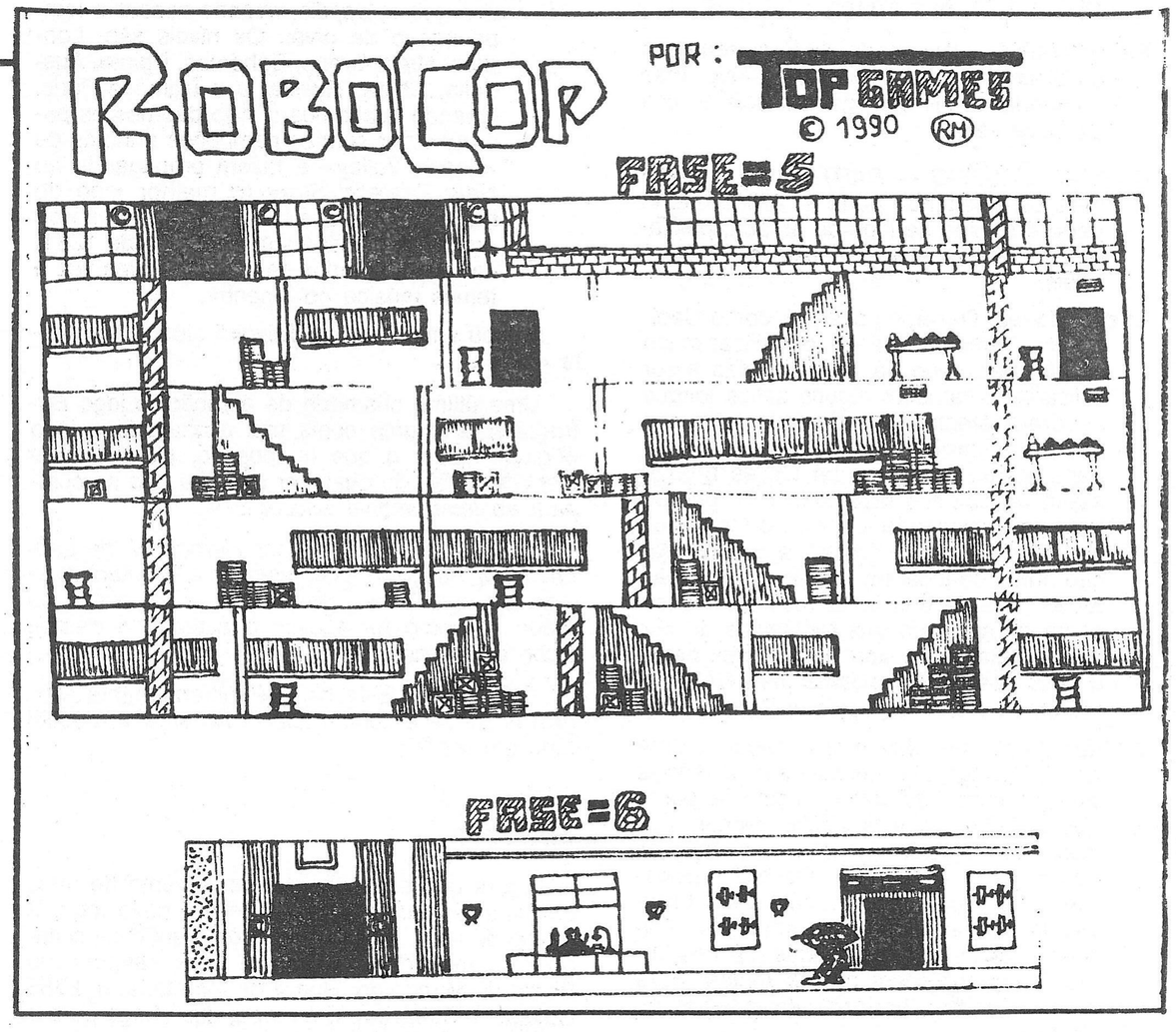
É tempo de me despedir por agora e, não se esqueça, «keep on working like that!!».

Antes das «dicas» queria aqui deixar uma chamada de atenção (que até não tem a ver directamente com esta secção): o *Flower Power Team*, em representação do Núcleo de Informática de uma escola secundária do Cacém, enviou para «A Capital» a listagem do jogo *Draculax* que foi publicada no «Linha a Linha» de 2 e 9 de Março deste ano. Embora na altura eles não confirmassem nem desmentissem, eu queria deixar claro que essa mesma listagem foi copiada do livro (que eu possuo) «Novas Aventuras no Seu ZX Spectrum». E, já agora, queria corrigir uma linha (a linha 470) que foi mal copiada: onde se lê "REM METADE INF. DO CAIXÃO GRAF'S K, N, O, R, S", devia ler-se "REM Metade superior do caixão = gráficos J, L, M, P, Q".

VAMPIRE'S EMPIRE — Ainda não tenho a certeza mas acho que o objectivo do jogo é aniquilar o império dos vampiros. Para tal, comandamos um velhote mal encarado que me parece ser um feiticeiro (não sei se prefiro enfrentar um feiticeiro ou um vampiro). Excepcionalmente, deixo aqui um «poke» que recolhi numa outra publicação (e só o faço porque ele resultou comigo): POKE 25490, 201. Este «poke» dá energia infinita. BREAK — aborta o jogo; FIRE + BAIXO — escolher objecto (canto inferior esquerdo); FIRE + CIMA — lançar objecto para o ar; FIRE + LADO — disparar (não digam «parar», por favor); BAIXO — dar pontapés. No princípio do jogo encontramo-nos junto a um raio a embater em reflectores. Escolham então a bola de cristal e lancem-na para o ar. A seguir posicionem-na na trajectória do raio e a bola absorve-o quando ele por lá passar. Depois, fazendo FIRE + DIRECÇÃO, lancem o raio para onde mais vos convier. Podem também ir pondo reflectores no caminho do raio para o levarem para a direcção desejada. Penso que este raio é que deve ir destruindo os vampiros (pelo menos, a partir do momento em que o contolamos podemos começar a abrir os caixões e a encontrar monstros e vampiras sem camisa de noite). Ao nosso dispor temos como objectos os reflectores, a bola de cristal (que pode ser movimentada para cima e para baixo), e ainda 3 molhos de alhos. Metam o «poke» na linha 50, antes do: "LET a= USR 25088". Isto porque não há nenhum RANDOMIZE USR.

3D POOL — Escolham as teclas cursoras: 6, 7, 8, 9 e 0. Se carregarmos no 0 duas vezes posicionamos a bola (no princípio do jogo — para movimentarmos a bola para a posição desejada fazemos 0 + DIRECÇÃO). No jogo, se fizermos 0 + CIMA ou BAIXO controlamos a velocidade, se fizermos 0 + LADOS escolhemos o efeito, e se fizermos 0 por duas vezes damos a tacada.

STARGLIDER 2 — No «menu» inicial escolham: One hand mode-off; No pitch in space-off. As teclas são: CAPS SHIFT — Escolhar arma; Q — Cima; A — Baixo; O — Esquerda; P — Direita; SAPCE — FIRE; I — Análise visual da imagem na mira; W — Acelerar; S — Travar; D — Velocidade interespacial (só resulta com a velocidade no máximo); R — Relatório; ENTER — Dá acesso a duas opções (também serve de pausa; I — Inventário; J — Largar objectos no espaço (para aliviar o peso); T — Raio de tracção do objecto na mira; C — Recolher objecto do raio de tracção. A estrela deste sistema solar é Solice. Os planetas são, pela ordem respectiva: Dante, Vista, Apogee (de onde nós começamos), Millway e Aldos. A base que nós temos de destruir com a bomba de neutrões costuma ser construída (vejam no relatório) em Broadway ou em Apex, que são, respectivamente, a 1.ª e a 2.ª luas do planeta Millway. Para conseguirmos mais armas e ganharmos energia temos de destruir ou apanhar os asteróides e eliminar as naves e recolher a sua carga. Até agora só consegui apanhar a carga das naves piratas e para isso faço o seguinte: apanho-as no raio de tracção e aproximo-me, e depois disparo contra elas até se desintegrarem; quando elas se desintegram, a sua carga (se a tiverem) é libertada e aí eu apanho-a com o raio de tracção e recolho-a.



BARRY MCGUIGAN — Aqui ficam agora as sessões de treino efectuadas antes de cada jogo até nos tornarmos campeões mundiais. Os números a seguir indicados equivalem às semanas gastas nos tipos de treino, por esta mesma ordem: «light bag», «heavy bag», «spar time», «weights» e «roadwork». Quando entrarem para o circuito inicial escolham a opção NEW PRO para começarem do 20.º lugar e, assim, poderem preparar melhor a forma física.

Pedro Ramirez — 2240
Boomboom Barnett — 2240
Flash Fenwick — 2330
Dan Da Man Ugrin — 2240
Werewolf Brown — 2240
Shamrock O'Leary — 2430
Lucky Lou Lyndon — 2240
Thunder Thompson — 2340
Jack Iron Orr — 2340
Rocky Raziano — 2340
Barry McGuigan — 2430 ou 2330

Durante o combate o golpe mais eficaz é o «jab». Primam DIREITA ou FIRE + DIREITA.

PASSING SHOT — No «menu» inicial escolham o «joystick» 1. Assim, o «player» 1 fica com as habituais Q, A, O, P e o SPACE. Se quiserem jogar a pares o «player» 2 fica com as cursoras (quase): 6, 7, 8, 9 e o 0. A tecla R dá para abortar (não durante o serviço), e as teclas 1 e 2 ligam e desligam (só em 128 K), respectivamente. Com o som ligado, quando ganhamos um «open» ouvimos o hino do país organizador.

NIGUEL MANSELL — Para os que tomaram conhecimento e executaram o carregador do leitor Erico Rocha (publicado a 24 de Março, sábado, do corrente ano), a indicação de que as pistas n.os 9, 12, 13, e principalmente a última, a n.º 16, são aquelas (além da n.º 4, que eu já tinha passado) em que se tem de usar o carregador (a n.º 16 não dá, mesmo com ele).

INTERNATIONAL SOCCER — Venho desfazer umas dúvidas que um leitor tinha acerca de umas opções: AUTOGOLIE— guarda-redes controlado por computador; EQUAL SKILL — sempre com a resistência («fitness») a 99%. Algumas teclas: T — aborta o jogo; CAPS SHIFT — pausa. Quando a bola sai, em faltas, etc., fazemos pausa e carregamos em B podendo ir fazer substituições (opção PICK TEAM — com PLAY GAME volta-se ao jogo). Se fizermos pausa com a bola em jogo e carregarmos em V passamos ao período seguinte (por exemplo, passa-se da 1.ª para a 2.ª parte). Para marcarem as grandes penalidades comecem logo a carregar CIMA ou BAIXO e quando o nosso jogador começar a correr, a meio caminho para a bola comecem a prmir FIRE + DIRECÇÃO contrária à que estão virados (é para chutarem a bola a meia altura, porque se for rasteira ele defende). Quando estiverem sozinhos contra o guarda-redes chutem sempre a bola alta (pode ser ao máximo, deixando lá os dedos nas teclas algum tempo), fazendo-o da maneira que descrevi para se marcar as grandes penalidades. Quando estiverem em apuros na defesa podem sempre passar a bola ao vosso guarda-redes (devagar, não exagerem). Para o jogo ser mais espectacular escolham em «Options» a opção BACKHEELS e escolham 5 nas «Kick Directions».

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

ENTERPRISE — Carreguem no M para verem o mapa, posicionem o cursor sobre um planeta, carreguem então no H e viajarão até esse planeta pelo hiperespaço. Queria ainda saber como comprar os minerais nos planetas.

TINTIN EN LA LUNA — No espaço tentem apanhar o mais possível as bolas amarelas para ganharem energia. Quando tiverem bastantes milhares (5Ø a 6Ø) de energia apanhem então 8 bolas vermelhas para passarem ao interior da nave (no fundo do ecrã podem ver o que vos falta percorrer até à Lua, e cada vez há menos energia disponível no espaço). Já dentro da nave devemos procurar o extintor e as recargas e colocarmo-nos num local estratégico. Na ocasião oportuna devemos atirar bastante extintor no astronauta pirómano que anda a atear os fogos. Ele então cai no chão inconsciente mas devemos ficar por ali um bocado para o atingirmos de novo no caso de ele se levantar. Depois de nos certificarmos de que ele está mesmo inconsciente temos tempo de ir extingir os fogos (guiamo-nos pelo som deles). Às vezes, os outros tripulantes ficam em estado de choque e temos de lhes tocar.

TABLE FOOTBAL

«Player» 1: 1 = Cima; Q = Baixo; CAPS = Trás; Z = Frente
«Player» 2: Ø = Cima; O = Baixo; SYMBOL = Trás; M = Frente

PICTIONARY — No modo 48 K carregamos os blocos de desenhos dois a dois, mas no modo 128 K carregamos seis blocos de cada vez.

CAPITAN TRUENO — PARTE 2 — A chave para esta segunda parte é: 27Ø653. Esta parte é do tipo de jogo de arcada, passa-se em África e é composta por quatro fases.

1.ª e 2.ª fases: Devemos avançar como Capitão mas também teremos de utilizar muito o Crispim porque há várias cordas a ser utilizadas e também alguns saltos longos a serem efeçtuados. Quando saltamos para as plataformas (largas) devemos transformar-nos no ar em Golias porque assim ao cairmos fazêmo-lo com grande impacte provocando a queda de todos os indígenas na água (vejam a demonstração antes de jogarem — não toquem nas teclas durante uns instantes). Por vezes saem do arvoredo uns tentáculos de cor clara. Nesse caso aproximamo-nos deles o mais possível, mudamos para Golias e eliminamo-los mais rapidamente.

3.ª fase: Nesta fase devemos avançar sempre como Capitão, até nos saltos mais difíceis em que temos de saltar mesmo na ponta das plataformas. A propósito, tenham cuidado com aquelas que tremem porque se estão quase a desfazer. Devem ir disparando as facas regularmente para eliminarem os morcegos. Os projécteis luminosos, esses são disparados por uns objectos que parecem maçãs roídas! Para avançar temos obrigatoriamente de as destruir.

4.ª fase: Na maior parte do percurso devemos ir como Crispim, saltando pelas plataformas e pelas cordas e evitando as caveiras. Quando nos aparecem os gorilas saltamos para a frente deles (mas afastados) e mudamos para Capitão, atirando-lhes com facas. Se eles se aproximam muito mudamos para Golias. Após eliminarmos o 7.º gorila salvamos a bela Sigrid, «enhorabuena» segundo as suas próprias palavras. Na 2.ª parte devemos sempre apanhar as bolinhas de bónus que andam pelo ar e que nos permitem melhorar substancialmente o armamento, embora não nos permitam restabelecer a energia nem adicionar vidas extras.

P47 THUNDERBOLT — Eliminem os helicópteros e apanhem sempre os bónus (ou vidas — nos 1.º e 3.º níveis), para obterem o máximo de armamento (após 4 bónus iguais). No fim do 1.º nível coloquem-se quase ao nível do solo (desviando-se ocasionalmente das balas) e completamente encostados ao lado esquerdo, e conseguirão atingir o comboio e destruí-lo. Quanto ao avião no fim do 2.º nível, coloquem-se por baixo dele e a seguir a ele disparar para a esquerda, vão por detrás dele (enquanto ele dispara para cima) e atinjam-no e depois voltem para baixo, e assim por diante. Se ao fim de um certo tempo não o destruírem ele cessa de disparar durante um tempo dando-vos «chance» de o aniquilarem, o mesmo sucedendo também no tanque no fim do 3.º nível (são oito). Este é algo difícil e eu costumo encostar-me ao lado direito e quando ele dispara para a esquerda eu récuo e atiro-lhe com umas bombas para cima.

BEACH VOLLEY — Na nossa equipa só comandamos um jogador, sendo o outro comandado pelo computador. Quando a bola vem para o nosso campo o nosso jogador é que a tem de receber com uma manchete («fire»), mas para isso tem de estar mais ou menos centrado (pelo menos verticalmente) com a estrela que aparece desenhada na areia (há praias em Londres? — JM). Se estivermos afastados da estrela mas na vertical ou na horizontal (rigorosamente) em relação a ela então primam FIRE e o nosso jogador «mergulha» para a apanhar. Para saltarem primam CIMA + FIRE e para rematarem no ar façam FIRE. Ao rematarem podem também fazer ESQUERDA + FIRE (contra o computador) para o remate sair mais fraco e não ir fora. Para fazerem bloco primam CIMA + FIRE encostados à rede quando o computador estiver prestes a passar a bola para o vosso campo mas só dá resultado se o computador estiver perto da rede. Quando o tempo acaba (canto superior esquerdo) ganha a equipa que estiver à frente, porque só se chega aos 7 pontos quando o computador nos vence. No meu jogo eu costumo passar sempre a bola para o campo do computador com manchete — nunca com remate — e pelo meio vou fazendo uns blocos. Ao fim de um certo tempo o computador comete invariavelmente um erro e depois faço sempre isso até ao fim do tempo porque ele pode ainda cometer um ou outro erro. Assim, a jogar desta forma eu não arrisco (porque quase não vale mesmo a pena rematar), espero pelos erros do computador, não falhando os serviços e, depois, quando acabar o tempo passo de nível. Os níveis são: Londres, Nova Iorque, Bahamas, Egipto, Austrália, China, Rússia, e o último é Paris. Quando acabamos o jogo dão-nos os parabéns por sermos campeões nundias de «Beach Volley» e fazem propaganda ao *New Zealand Story* (o melhor jogo do multiverso), e aos U2 (o melhor grupo de «rock» do multiverso). No modo de 128 K carregamos todos os níveis de uma vez e temos música no «menu».

O meu amigo Duarte Teixeira ajudou-me nesta «dica».

Uma última chamada de atenção: o jogo *Butragueño 2* é uma cópia mal alinhavada o jogo original inglês, e que eu possuo, *Gary Lineker Hot Shot*. Mas de qualquer maneira não se compara ao *International Soccer*...

AJUDAS — Preciso para *Heroes of the Lance, Final Assault* (como escalar a montanha na fase em que temos de posicionar os pés e as mãos — como ter acesso à subida de treino), *Bobo* e *Starglider 2*.

CUIDADO!!! Esta carta é extremamente alérgica a cestos e come-papéis!! Ao espirrar destrói tudo em redor!!

Robocop

Agora que se anuncia o lançamento de mais um filme e, provavelmente, de um novo jogo, é tempo de rever o velho *Robocop*, aqui ressuscitado pela mão do *Rui Manuel Dias Tavares*, do Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, 8, 2685 Catujal — Sacavém. Em mapa, que chega para ir até longe. O nível cinco, para quem não sabe.

Deste leitor, ainda, «dicas» para outros jogos. Para ele a indicação de que o tal suplemento que não custa nada visto desse lado podia custar tudo se fosse adiante. Talvez significasse o desaparecimento deste espaço. Por certo não é isso que os leitores querem. Devagar se vai ao longe, diz o ditado. Já se veio até aqui, não queiram apressar o andamento. E pronto, é o fim por hoje.

Sugestão — «A Capital» utiliza para o espaço de computadores semanalmente (6.as-feiras) cerca de 10 páginas relacionadas com computadores. Talvez fosse melhor ideia com essas mesmas páginas formar um suplemento destacável inteiramente dedicado aos computadores, não custava nada.

Passemos aos «pokes» e «dicas».

COBRA — POKE 26516,Ø
KRAKAUT — POKE 46565,Ø
ARMY MOVES — POKE 5Ø362,Ø
ASTERIX — POKE 35919,164
BARBARIAN — POKE 65543,5Ø: POKE 65518,5Ø
AIRWOLF II — POKE 23377,Ø
ATIC ATAC — POKE 36519,Ø
SURVIVOR — POKE 37735,Ø: POKE 36Ø48,Ø
RIGAR — POKE 61577,Ø: POKE 56743,255
KARNOV — POKE 32968,Ø
DARK SIDE — POKE 45436,Ø («fuel»)
SAMURAI WARRIOR — POKE 33Ø13,Ø: POKE 37866,Ø (vidas)
GARFIELD — POKE 33595,Ø (para não passar fome)
ROAD BLASTERS — POKE 48634,6Ø (vidas)
GUTZ — POKE 38915,62 (vidas)
SIDE ARMS — POKE 39511,24 (imunidade)
BIONIC COMMANDO — POKE 3469Ø,Ø (vidas)
ALIENS — POKE 24683,Ø: POKE 31Ø14,Ø: POKE 2468Ø,255

CÓDIGOS DE ACESSO

ARMY MOVES — 27351
CAPTAIN SEVILLA — 579527
FREDDY HARDEST — 897653
GAME OVER — 18Ø24
NAVY MOVES — 63623
SOL NEGRO — 2414520

MR. PAC MAN — Nós controlamos um glutão através de vários níveis de jogo, qualquer um deles infestado de outras criaturas que querem fazer a vida negra ao nosso personagem bem conhecido. Devem-se apanhar todos os pontos do labirinto para que possa passar ao seguinte. Apanhando um dos quatro pontos maiores que estão nos cantos dos vários labirintos ficará com uma força extra que poderá ser aproveitada para comer os inimigos. Esta força tem um tempo limte. Obtemos uma vida extra aos 1Ø ØØØ pontos. Apanhe as frutas e outros para obter pontução.

OPÇÕES:
K — Teclas (O, P, Q, A)
C — Teclas cursoras
X — Kempston «joystick»
Z — Zx «interface»
O — 1 jogador
T — 2 jogadores
H — Pausa
S — Começar

FORMULA GRAND PRIX — É um jogo de Fórmula 1, em que podem tomar parte 1 a 6 jogadores, cada um controlando 1 ou 2 carros. Antes de cada um dos 16 circuitos, precisamos de investir o dinheiro dos patrocinadores em benefício da potência do(s) seu(s) carro(s) e velocidade de alterações na «box». Deve igualmente escolher o tipo de pneus, conforme o tempo que se faça sentir no circuito. São dadas informações no decorrer das corridas, como a sua posição, as voltas dadas, chamadas à «box», alterações de condições atmosféricas e desistências entre carros.

OPÇÕES:
No princípio do jogo carregue em L só se tiver uma cópia para meter (posição do jogo gravada). Escolha depois se quer jogar com teclas ou «joystick».
TECLAS
Na alteração do seu carro use estas teclas:
6 — Cima, 7 — Baixo
Nos movimentos na «box»:
Q — Cima, Z — Baixo, I — Esquerda, P — Direita, N — Executar manobra.
As seguintes teclas são usadas durante as corridas:
P — Chamar um carro à «box»
C — Cancelar esta chamada
G — Apostas
S — Gravar a situação do jogo.

Por esta semana a *Top Games* despede-se, esperando brevemente enviar outra carta.
Até breve!!!

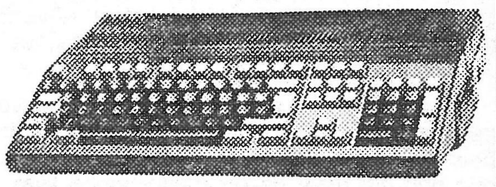
CAMPANHA DE TROCAS
«FIM DE ANO ESCOLAR»

Valorizamos o teu microcomputador TIMEX ou SPECTRUM em 20 000$, na troca por um PC 200 compatível no valor de 85 000$00 + IVA

Nas seguintes condições:

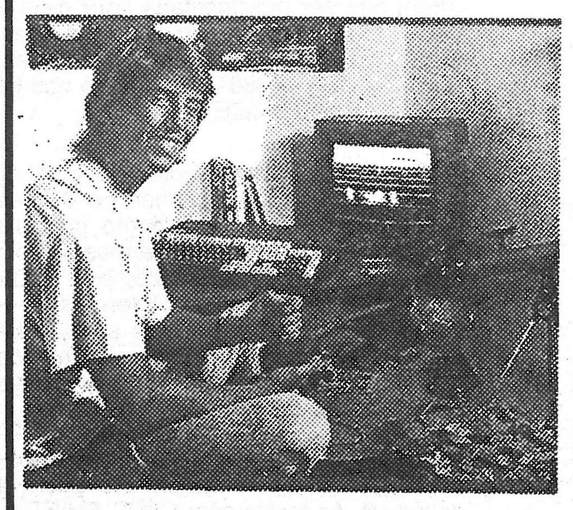
Entrada inicial	40 000$ + IVA
+ 2 prestações de	12 500$ + IVA
ou + 3 prestações de	9 250$ + IVA
ou + 4 prestações de	7 500$ + IVA

Em casa, o SINCLAIR PC 200 é um verdadeiro compatível profissional com características não encontradas em computadores semelhantes. O seu teclado tipo AT de 102 teclas com caracteres portugueses, o modulador permitindo ligação a uma televisão normal, o rato, as *slots* de expansão tamanho grande permitindo a colocação de *hardcards* e a unidade de disquetes de 3"½ - 720 Kb, são algumas das características que o tornam o mais versátil do mercado.



CARACTERÍSTICAS DO PC 200:

* Processador de 16 bits 8086 a 8 Mhz
* 512 K de memória RAM expansível a 640 K
* Adaptador gráfico CGA (monitor a cores e TV) e MDA (monitor mono)
* Modulador para ligação a TV normal
* Interface paralelo Centronics para impressora
* Interface série RS 232 para comunicações
* Fonte de alimentação interior
* Teclado tipo At (102 teclas) com caracteres portugueses
* Unidade de disquetes de 3"½ - 720 Kb
* Ficha para ligação de unidades externas de disquetes de 5"¼ ou 3"½
* Altifalante com comando de volume
* Suporte para coprocessador aritmético 8087
* Compatível ROM BIOS
* Duas *slots* de expansão tamanho grande
* Interface para *joystick* analógico
* Rato
* Dimensões: 450 × 85 × 335 mm
* Peso: 5,4 kg
* SOFTWARE: MS-DOS 3.3, GW BASIC, GEM-3



MALHUS — Informática

CENTRO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA *com uma equipa pronta a resolver os seus problemas de Hardware*

DEPART. DE REVENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA: RUA JOAQUIM PAÇO D'ARCOS, 9-A — 1500 LISBOA — ☎ 714 31 59 — FAX 715 07 70
RUA LUÍS DE CAMÕES, 35-B — 1300 LISBOA — ☎ 363 78 64 - 64 55 28 — FAX 64 19 10

MINISTÉRIO DA SAÚDE
ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DE SAÚDE DE LISBOA
AVISO

Pretende contratar empregado (a) para exercer funções de servente no C. Saúde de Sobral de Mt.e Agraço — em regime de trabalho a termo certo, nos termos do Dec.-Lei 427/89 de 7 de Dezembro.

Duração do contrato 90 dias • Remuneração mensal 35 400$00

Candidatura por escrito para director C. Saúde Sobral Mt.e Agraço, Rua da Misericórdia — 2590 Sobral de Monte Agraço, no prazo de 8 dias da data deste aviso.

A Comissão Instaladora

Espaço de Aventura

AVENTURA de volta com um jogo espanhol que merece toda a atenção dos, como bem diz o leitor *Gonçalo Serras*, poucos aventureiros deste País. Trata-se de *Abracadabra*, mencionado no jornal com boa nota mas pouco notado aí por fora.

Ou será que alguém sabe mais do que o Gonçalo? Quem souber pode escrever-lhe para a Rua Eng. Mário Costa, 28, 3.º dt.º, 2330 Entroncamento. Ou talvez para aqui para o Poço, que nós também queremos saber abracadabrar o jogo todo. Combinado?

«Venho dar uma ajuda aos aventureiros deste País, que por acaso já deve haver poucos... Para a minha "estreia" quis trazer algo de novo de que ainda não houvessem falado. Trouxe um jogo de aventura, específicamente o *Abracadabra*, considerado obrigatório numa das vossas edições.

«A história roda em torno de uma princesa que foi raptada por um feiticeiro perverso, que para se defender de nós (o herói da história) nos lançou um feitiço pelo qual não podemos sair do castelo. Já agora lanço um apelo:

«Como se pode ler o livro de magia que se encontra na biblioteca!? Sempre que ponho "Leer Libro", o computador responde-me:

"Le dás una rapida ojeada." Que fazer?

«Suspeito, também, que na biblioteca haverá uma passagem secreta, porém, nada consigo encontrar...

«Bem, deixemo-nos de chachada e conversa fiada e vamos ao que interessa. O material consta de um mapa do castelo e dicas.

«Antes de acabar quero dizer que para salvarem a princesa têm que desmanchar o feitiço, para então saírem do castelo, o que eu ainda não consegui... Boa sorte, *aventureiros*!»

The Boggit e...

Vem da Mixsoft o que abaixo se revela sobre a paródia ao jogo do herói de *Tolkien*. E este grupo, que nos escreve da Rua Ponta Delgada, 63-1.º esq.º, 1000 Lisboa, tem ainda mais para contar, coisas várias com que se fecha esta curta viagem pelo reino da aventura. A vós, senhores, de o tornar maior.

«Tudo OK com os aventureiros? Como este espaço parece um pouco adormecido, nós resolvemos espevitá-lo um pouco com soluções para uma montanha de jogos e com os passos que conseguimos dar nos restantes jogos. Bom, deixemo-nos de prosa e passemos ao que interessa.

THE BOGGIT (1.ª parte)

1 — OPEN CHEST; CLIMB INTO CHEST; GET DIARY.
2 — READ DIARY; quando o Grande Chefe chegar THROW CHOCOLATES.
3 — DIAL L9285; GO OUT; SAY Ø; N; TALK TO THORNY; TALK TO GRANDALF; SAY FOLLOW ME.
4 — E; N; SAY LUX; CLIMB INTO CAULDRON; GET KEY.
5 — CLIMB OUT; N; UNLOCK DOOR; OPEN DOOR; N.
6 — GET ROPE; S; S; S; E; E; N; TALK TO SMELLY.
7 — TAKE LUNCH; EAT LUNCH; S; E; S; S; GET CARD.
8 — N; GET CIGARETTE; N; E; S; GET SECURITY CARD.
9 — N; W; GO IN; TAKE SANDWICH; GO OUT; W; W; N.
10 — Espere um momento e grave o código numa cassete.

DOOMDARK'S REVENGE — No princípio fazer o seguinte:

LUXOR — N, N, N, NW, seguir as chamas e sair, NW, N, NW, N, N, N, NE, NE, N. Alistar.

RORTHRON — NE, N, N, NE. Esperar. No dia seguinte, alistar e voltar na direcção aul, onde encontrará mais bárbaros para alistar.

TARITHEL — NE, NE, E, E. Alistar, NW, N, N, N, N, N. Alistar. NW, W, alistar ou N, N, N, N, NE, E. Alistar.

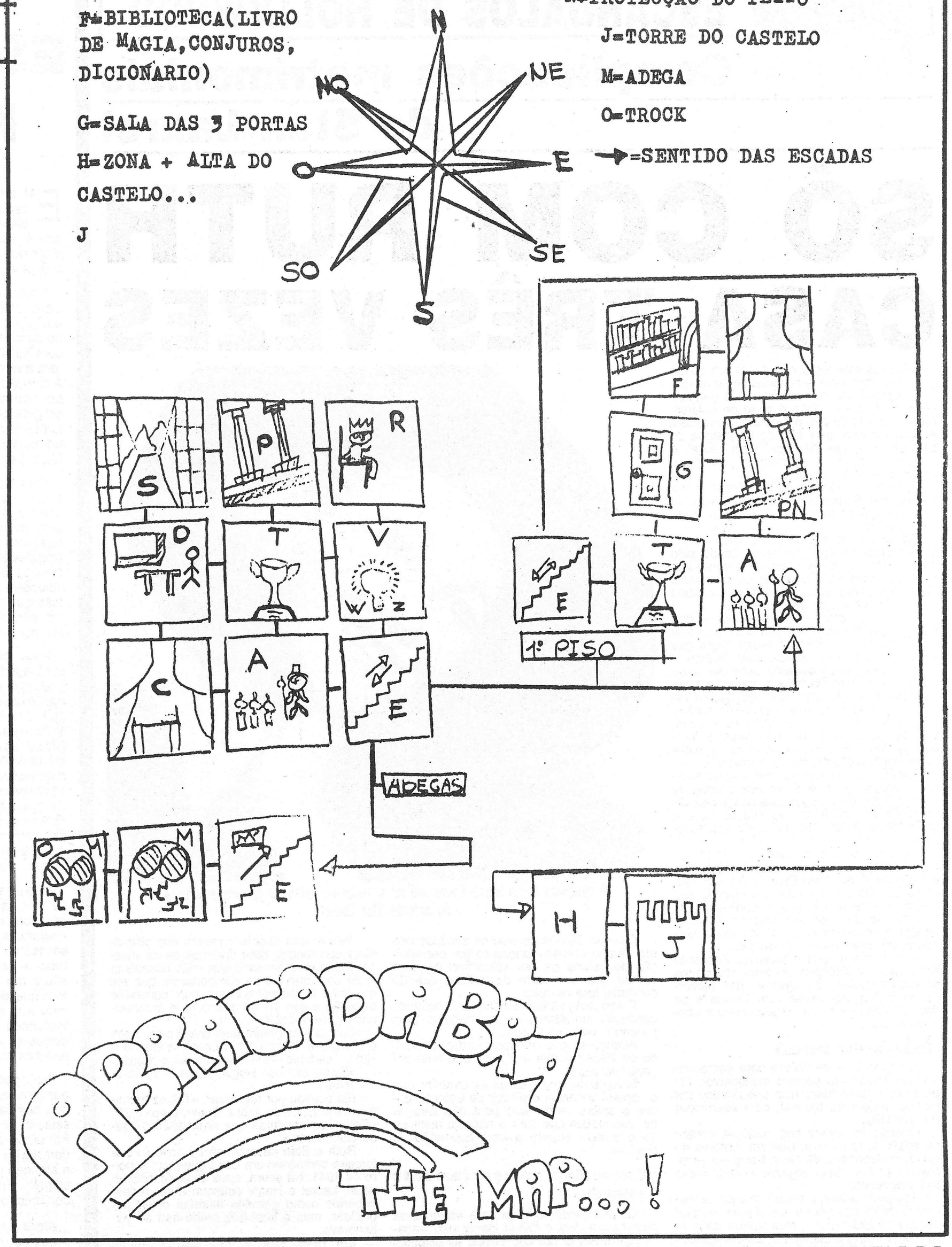
THE NEVER ENDING STORY — Eis a solução completa:

PARTE 1 — NE, E, TAKE AURYN, N, N, N, W, SW, TAKE CAPE, NE, E, S, S, S, SW, TAKE STONE, S, TAKE HORN, W, N, TAKE BRANCH, S, E, N, NE, W, SW, LIGHT BRANCH, NE, E, E, E, E, E, E, E, D, LIGHT BUSH, D, SMASH BOX, DROP STONE, TAKE CRYSTAL, N, W, W, W, BLOW HORN, TAKE FALKOR, W, W, SW, S, W, SE, FLY S, E, S, E, DROP CRYSTAL, S, S, WAIT (até aparecer SPHINXES EYES BLINK), S.

PARTE 2 — E, N, E, TAKE GLOBE, W, DROPHORN, N, TAKE APPLE, EAT APPLE, W, TAKE ROPE, E, N, REMOVE PLANKS, N, TAKE PAPER, S, S, READ PAPER, DROP PAPER, E, NE, TAKE BOOK, READ BOOK, DROP BOOK, W, D, SE, W, TIE ROPE, E, S, TAKE KNIFE, E, TAKE TIN, W, N, E, E, N, AND TAKE KEY, SE, SW, D, CUT WEB, DROP KNIFE, W, SW, E, UNLOCK CELL, DROP KEY, E, TAKE POUCH, TAKE COIN, W, W, DROP COIN, W, TAKE KEY, E, E, E, D, U, E, NW, U, S, DROP POUCH, DROP CAPE, DROP GLOBE, S, TAKE HORN, S, E, BLOW HORN, DROP HORN, TAKE AURYN, TAKE FALKOR.

PARTE 3 — NE, E, UNLOCK DOOR, E, E, U, NW, U, E, SE, U, E, E, E, U, SAY PLEASE, E, E. Fim.

Por agora é tudo. Dentro em breve mandaremos dicas para *Play It Again Sam*, e talvez até o mapa.



NÃO HÁ MILAGRES!
ACABAMOS DE RECEBER NOVA REMESSA DE *CINCO FLORES* E OUTRAS NOVIDADES PARA EVITAR E COMBATER AS DOENÇAS DEGENERATIVAS
VISITE A *ERVANÁRIA NOVA ESPERANÇA* ONDE ENCONTRARÁ AS MELHORES PLANTAS QUE CONTRIBUEM PARA A SAÚDE E FELICIDADE HUMANA
R. ACTOR VALE, 7 R/C-DT.º — 1900 LISBOA — TEL. 83 50 79